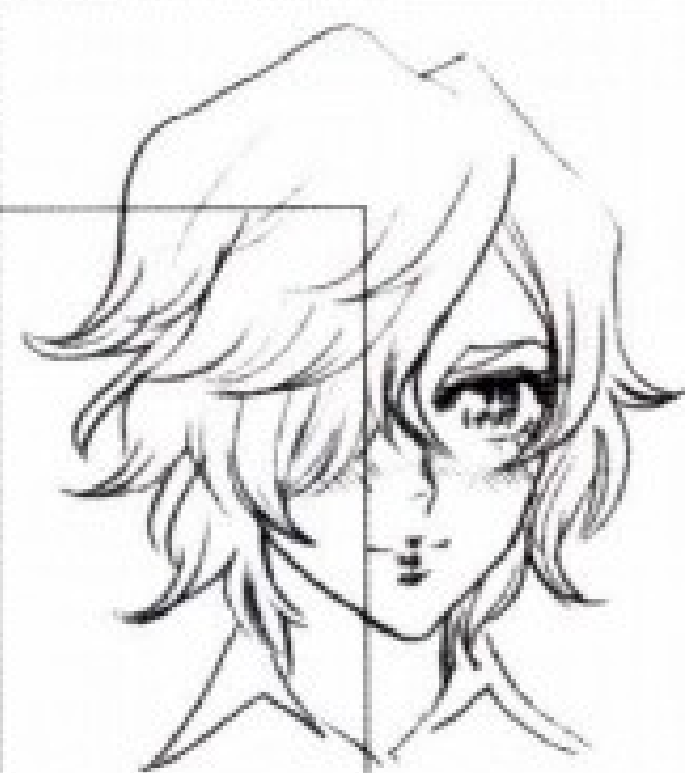
美少年造型篇
最新卡通漫画技法8
中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
(日) 小崎亚衣 编著
g GRAPHIC-SHA

责任编辑：郭　光　王思真
封面设计：钟　夏

美少年造型篇
最新卡通漫画技法8

- 最新卡通漫画技法 ① 造型基础篇
- 最新卡通漫画技法 ② 表情刻画篇
- 最新卡通漫画技法 ③ 动态捕捉篇
- 最新卡通漫画技法 ④ 美少女造型篇
- 最新卡通漫画技法 ⑤ Q版人物篇
- 最新卡通漫画技法 ⑥ Q版动物篇
- 最新卡通漫画技法 ⑦ 机械设定篇
- 最新卡通漫画技法 ⑧ 美少年造型篇

ISBN 978-7-5006-7749-9

上架建议：动漫 — 卡漫技法
定价：29.00元

マンガの技法 第8巻 少年の描き方
Bishonen no Egakikata
By Ai Kozaki

The original Japanese edition was first designed and published in 2006 by Graphic-sha Publishing Co.,Ltd.1-14-17 Kudankita,Chiyoda-ku,Tokyo,102-0073 Japan

This Simplified Chinese edition was published in China in 2007 by:
China Youth Press
Room 502,OSROC OFFICE BUILDING
No.94 Dongsi Shitiao,Eastern District,
Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co.,Ltd. throught Japan UNI Agency,Inc., Tokyo
ISBN 978-7-5006-7749-9

First printing: Sept,2007
Printed and bound in China

图书在版编目（CIP）数据

最新卡通漫画技法.8.美少年造型篇 / （日）小崎亚衣著；张静秋译. —北京：中国青年出版社，2007
ISBN 978-7-5006-7749-9
I. 最… II. ①小… ②张… III. 漫画－技法（美术） IV. J218.2
中国版本图书馆CIP数据核字（2007）第117557号

书　　名：**最新卡通漫画技法 ❽**
　　　　— 美少年造型篇
编　　著：（日）小崎亚衣
出版发行：中国青年出版社
　　　　地址：北京市东四十二条21号　邮政编码：100708
　　　　电话：(010) 84015588　传真：(010) 64053266
印　　刷：中国农业出版社印刷厂
开　　本：787×1092 1/16　印　张：9
版　　次：2007年9月北京第1版
印　　次：2007年9月第1次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5006-7749-9
定　　价：29.00元

最新卡通漫画技法8
美少年造型篇

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(日) 小崎亚衣 编著
张静秋 译

目录

本书中登场的人物

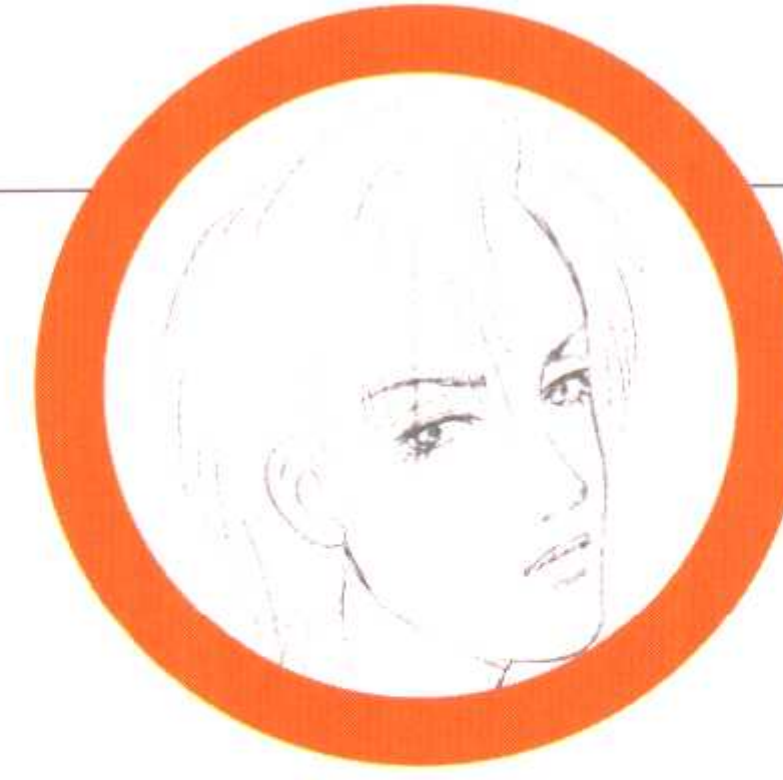
本书主要有七个人物登场。请连同卷末漫画一起欣赏！

美少年老师 美少年学院的校长。虽然身材矮小但是能耐很大。只要是关于美少年的事情，从画法到历史，他什么都可以教给你，是一个非常厉害的人。校长曾经是相当美的少年，现在，他主要将力量集中在后继人才的培养上，自己的事情经常被放在次要位置。现在是二头身。

平凡太郎 美少年学院的转校生，有点趾高气扬，初级的美少年。师从美少年老师，正从最基础的东西开始学起。还是一年级学生，七头身。

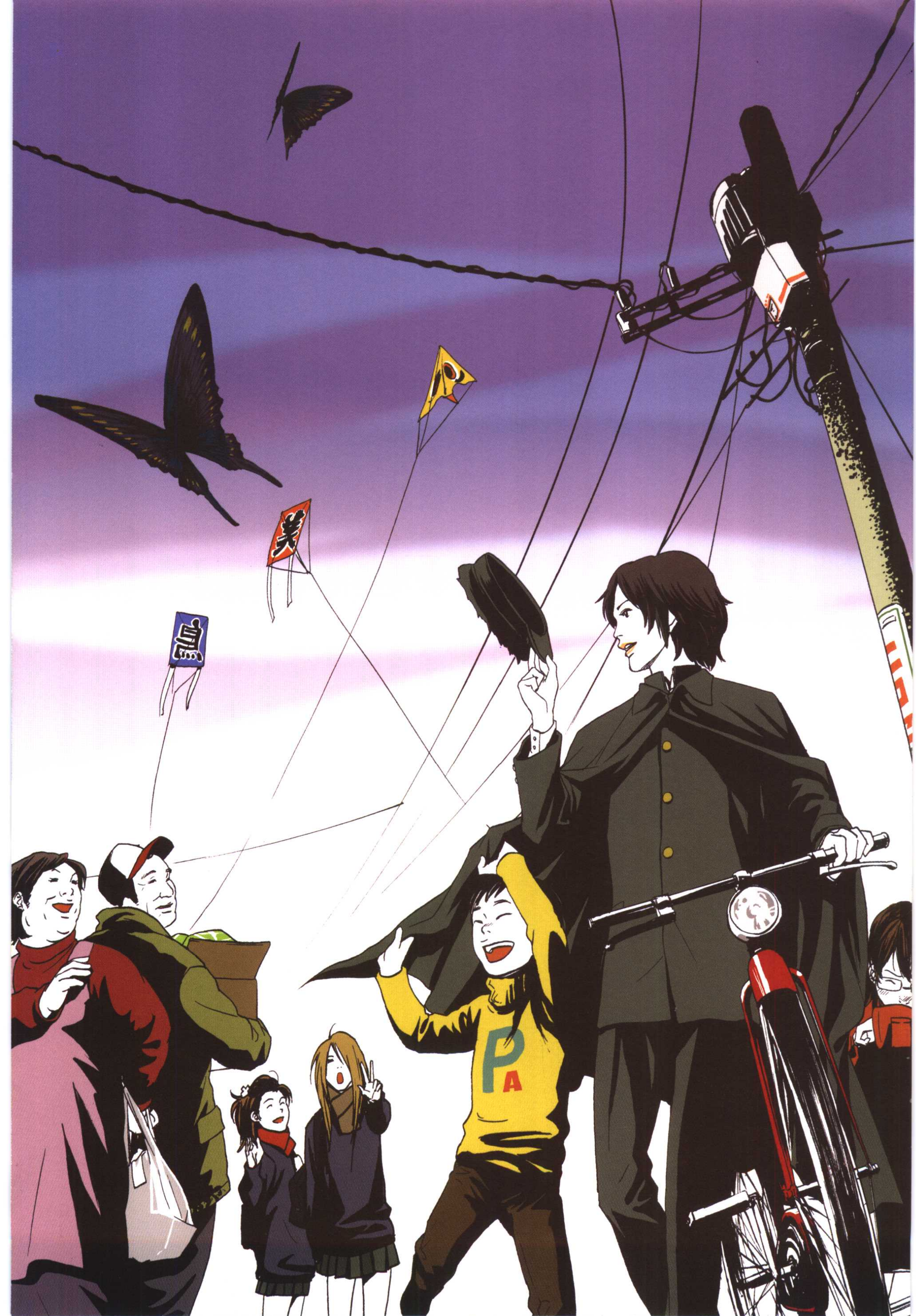
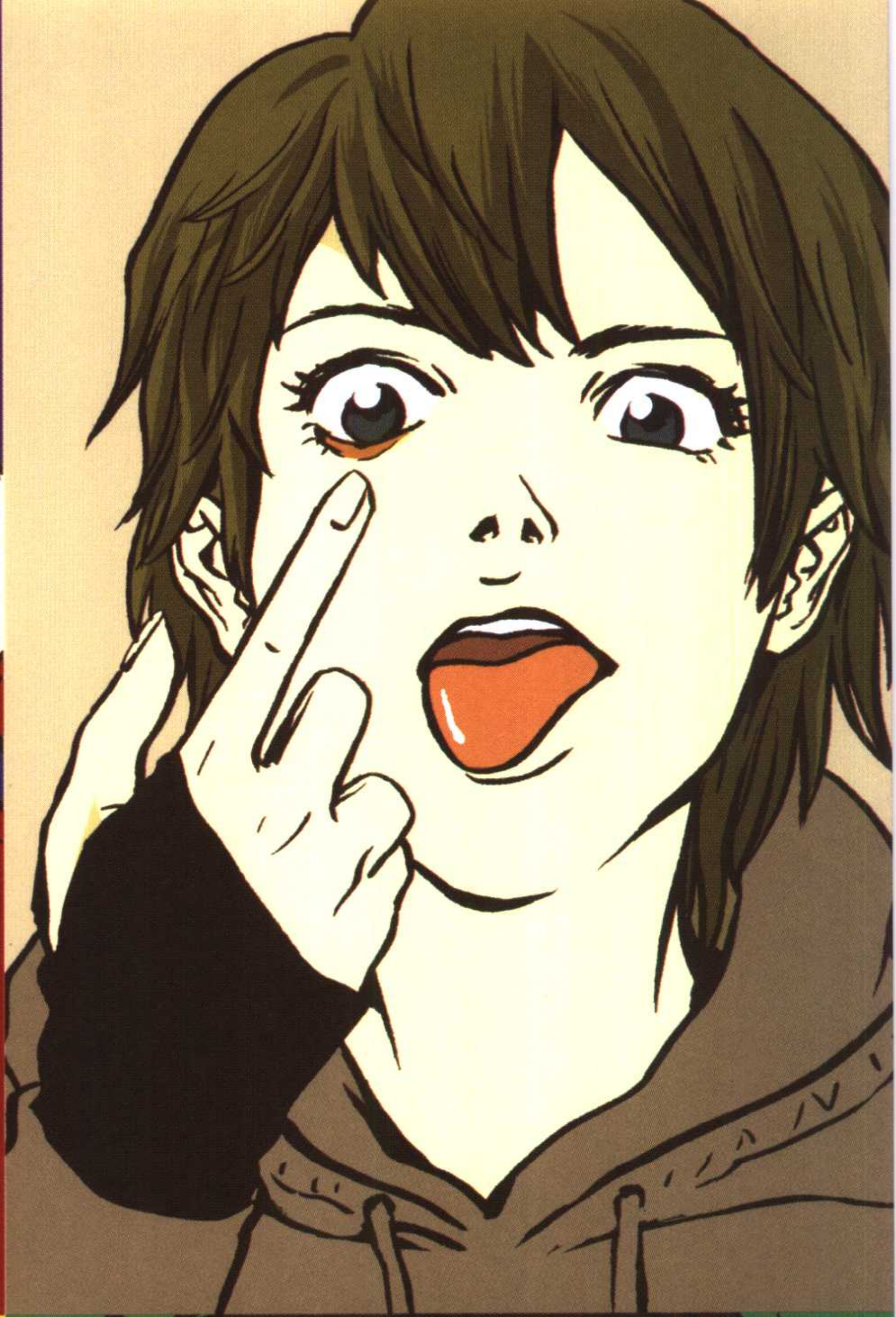
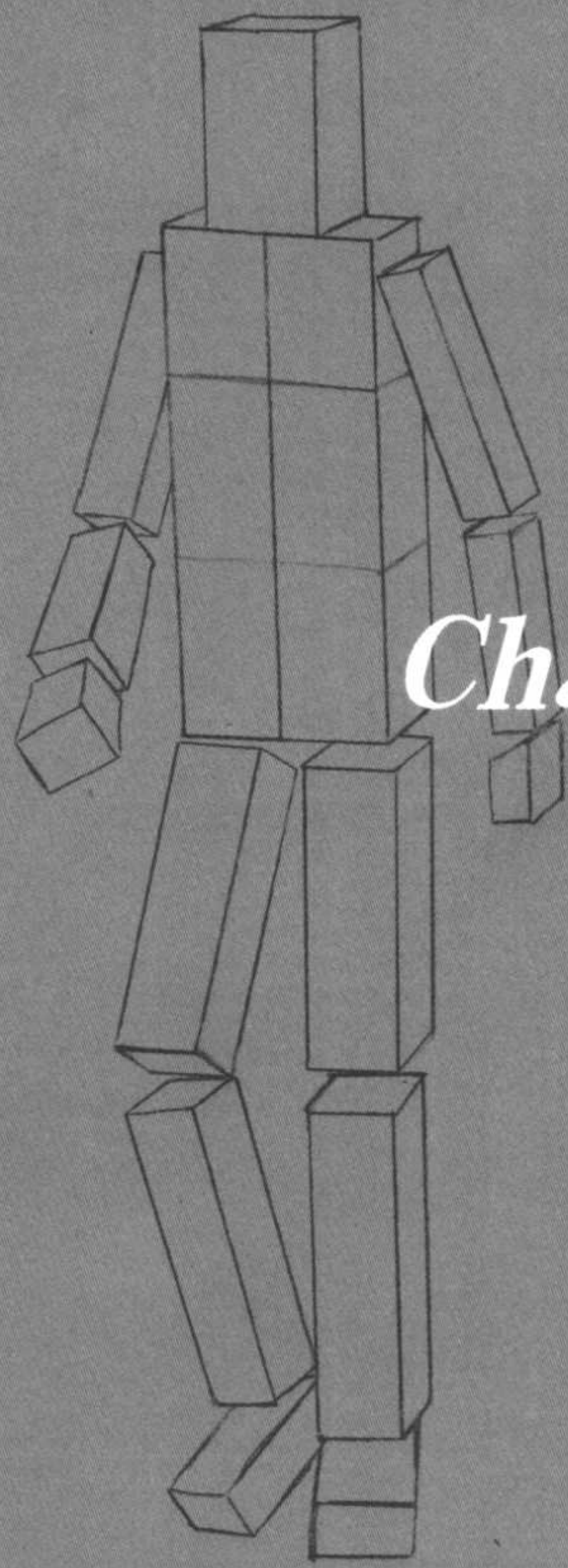
猪地崖工作 美少年学院三年级学生，属于谜之组织，经常肩负某种特殊使命，是具有20世纪60年代风格的前辈。四头身。

梦秤乙辉 美少年学院三年级学生，总爱说一些白日梦一般的话，长得有点像女孩子，是一位具有20世纪70年代风格的前辈。五头身。

翔念太郎 美少年学院二年级学生，助太郎的双胞胎哥哥。他是一名热血男儿，善于照顾别人，是一名和善的、具有20世纪80年代少年漫画风格的前辈。六头身。

翔助太郎 美少年学院二年级学生，念太郎的双胞胎弟弟。他稍微有点坏，但相当平易近人，是具有20世纪80年代少女漫画风格的前辈，很受女孩子欢迎。难以置信的是，他竟然是九头身。

日根暮杉太 美少年学院一年级学生，凡太郎的同级同学，具有20世纪90年代现代风格，他朋友很少，为人冷淡。八头身。

美少年先生之昔

美
PA

最新卡通漫画技法❽

美少年造型篇

Chapter01 草稿的基础

前言

大家平时在描画人物的时候，是不是总会遇到无论画多少次都会遇到的烦恼呢？你会不会觉得自己没有才能呢？但是，你不能放弃！你仅仅需要非常单纯的启发、知识，然后进行正确的练习，就可以画出任何你想画的人物来。在本书中，我们要从草稿的最基础练习开始，一直到夸张变形的方法，逐步进行讲解，让大家都能画出美丽的少年来。首先，我们要从解决以下这些学生的烦恼开始！

烦恼❶

“不明白从哪里开始画比较好。”

○平凡太郎君的问题：

我想画比较复杂的姿势，比如抱腰摔或者用双脚缠住对手的摔跤技巧等，画到中途时还比较好，但是最重要的部分的动作却有点僵硬，画不出想像中的画面来。结果只能放弃，画成了非常普通的姿势，我到底应该怎么办呢？

美少年老师的回答：

那也许是因为你是从头部开始构图的原因。画比较困难的姿势，要从该姿势的重点部分开始描画比较好。如果是坐在椅子上的动作的话，要从腰部开始画。如果是双脚缠住对手的动作的话，要从缠绕着的双腿以及架着的手臂开始画。抱腰摔的话，也许应该从互相搭在一起的上半身和弯曲的脖子开始构图比较好。总之，如果有不管什么姿势都从头部开始画的习惯的话，现在应该马上改正，这才是进步的捷径啊！不过，凡太郎是不是很喜欢职业摔跤啊？

烦恼❷

“草图变得越来越乱。”

○猪地崖工作君的问题：

如果在构思图上画了很多的线话，图就会变得越来越黑，不知道哪一根才是真正需要的线条了。黑色的线条把画面弄得很乱，就像我当时的心情那样糟糕。怎样才能让心情好一些呢？

美少年老师的回答：

在构思图上画很多线是非常好的事情。这样的话，肯定会很快进步的。在草图的阶段，要画很多试探性的线条，直到能够画出令自己满意的线条为止。但是，如果画得太多，不知道哪条是需要的话，就麻烦了。这时，要使用复写纸之类的工具，用铅笔把乱七八糟的草图描一遍，重新整理一下比较好。在描图后选择的线将会是相当精炼，而且纸也很新，容易画，心情也会变好。可以好好画了吧。在大量的进行描画练习的过程中，你找到正确线条的时间将会越来越短，草图也会变得越来越简练。顺便在下面附上一张描画得乱七八糟的草图。看了这个之后，肯定有了自信了吧。其实老师更担心的是猪地崖的消极态度啊！

P143的人物草图

封底的草图

封面的构思图阶段

烦恼❸

“画不出立体感来。难道这是某种诅咒吗？”

○梦秤乙辉君的问题：

虽然我有自信可以将构图做得非常好，但是不知为什么，就是画不出立体感来。我想，是不是因为我很有钱，又拥有非常吸引人的美貌，所以被谁嫉妒而给我下了这样诅咒呢？老师，您知道这人到底是谁吗？

美少年老师的回答：

不，这不是诅咒的问题，而是你自身的问题，所以可以放心了。也许梦秤君的线条没有强弱变化吧？虽然形状可以描画得非常好，但是如果每条线都用同样的力量来画的话，就会有平面的感觉。根据不同的部位，改变笔尖或笔腹的力量，就可以马上体现出立体感来。近的地方要画得粗，远的地方要画得细，主线条要画得粗，服装的褶皱以及头发等要画得细，隆起的部分要画得粗一些……像这种添加强弱变化的方法还有很多。如果这样还不能改善的话，那我想肯定是诅咒了吧。

烦恼❹

“想画漂亮的画。”

○翔念太郎君的问题：

我的画不知道是为什么，总是一件T恤、一条牛仔裤的风格。因为我自己就只有T恤和牛仔裤，所以我完全想不起其他的服装样式来。我想要画一些时髦的画，那应该怎么办才好呢？

美少年老师的回答：

这也是常见的烦恼啊。虽然都是牛仔裤和T恤，但是也有着千差万别，比如紧身的，宽松的，以及低腰裤、靴裤等。对这些细微部分加以注意，是画出时髦画的第一步啊！然而，最快的办法就是完全照搬时尚杂志上的搭配了！穷人的话也可以看看免费的邮购目录，上面除了服装以外，也有其他的资料，如日用品，种类非常齐全，真是超级有用啊！不光是想像，通过看资料来帮助想像的方法也是非常重要的。不光是书面的资料，如果在平时就能养成从见到的所有事物中选择出自己所喜欢的视觉形象，并记忆下来的习惯的话，在画画的时候，各种形象都能涌现出来，这是非常有帮助的。

烦恼❺

“我不会画正面脸部和逆向的脸部。”

○翔助太郎君的问题：

我是个左撇子，也就是说画画是用左手的，但实际上，我画不好面向左边的脸部和正面脸部。因为老是会变得扭曲。我问了用右手的朋友，他也说画不好朝向右边的脸部。难道是这个社会的问题吗？难道是我们出生得太早了吗？老师，请告诉我吧。

美少年老师的回答：

这个嘛……把什么都怪罪给社会，可是你们年轻人的错啊。谁都是这样，都不擅长描画面向自己所用手的一侧的脸部。这只有靠练习来慢慢习惯了。要修正扭曲的脸部可参考以下的方法：描画脸部→从纸的背面看→将背面看到的扭曲的部分修正→将纸翻回正面来→透过纸去看自己刚才从背面修正的部分，将和背面的修正不同的部分改过来。在反复这些步骤的过程中，扭曲就应该能消失了。不过，老师觉得啊，如果多少有点儿扭曲的话，也不用那么较真。如果没有时间的话，可以先将纸翻转过去，画自己比较擅长的方向的脸，然后再从正面描画下来，这样比较快。

烦恼❻

“我画不好笑脸。”

○日根暮杉太君的问题：

我画的笑脸老是画成看上去非常阴险的笑脸。

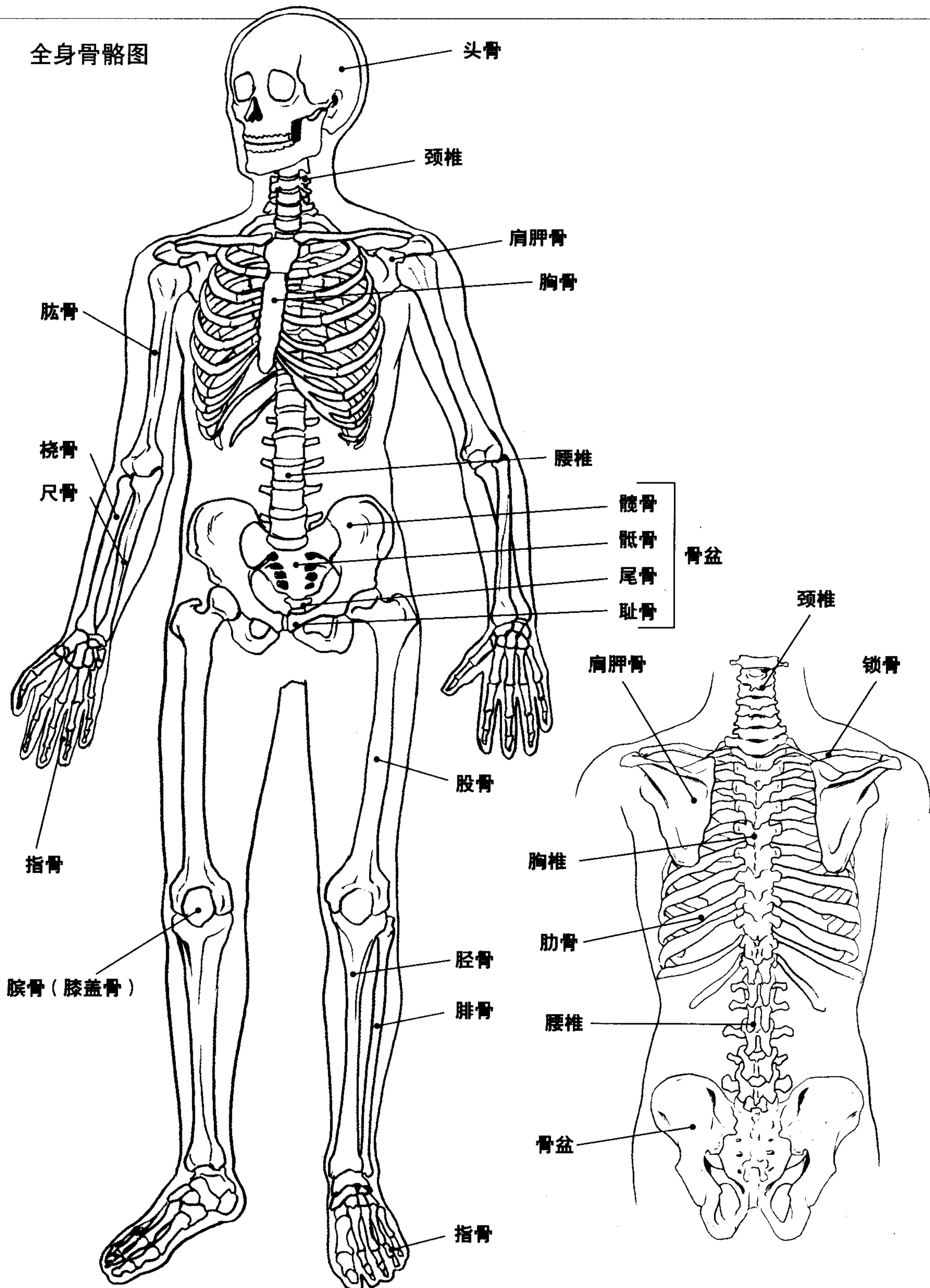
美少年老师的回答：

……加油吧。总之，你自己要先爽朗地笑出来，同时再试着画笑脸。

那么，我们就开始吧！

骨骼样本

这是为了理解人体的构造而使用的基本骨骼样本。
在实际创作的时候，请一起参照第 40 页的全身肌肉样本。

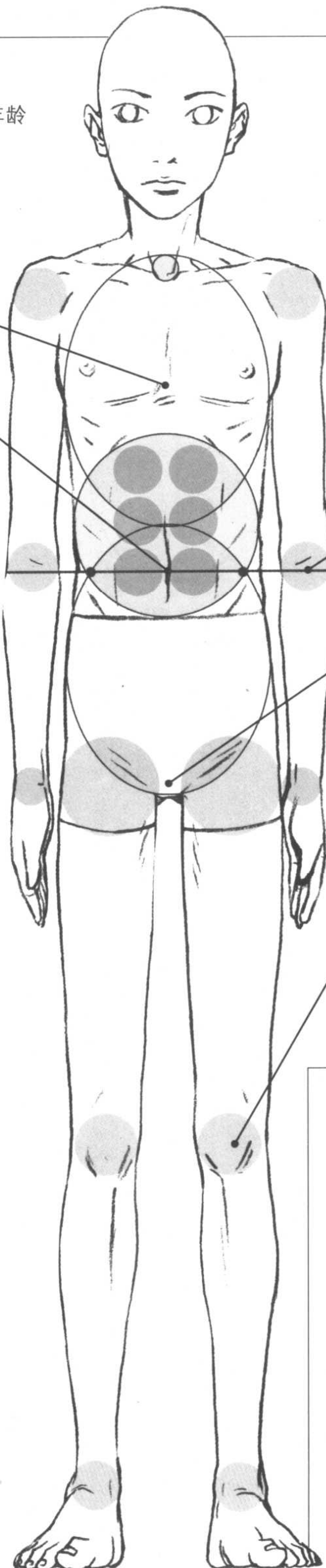
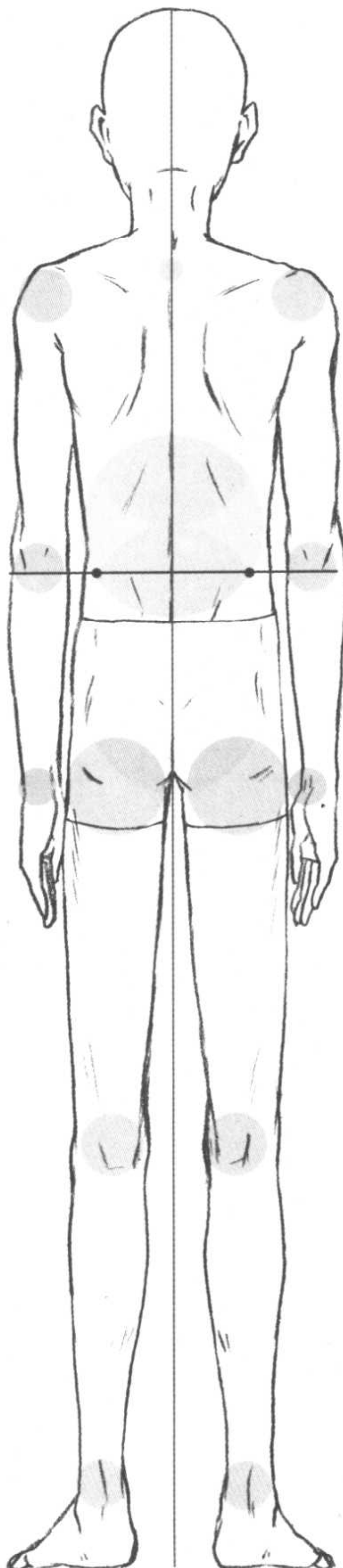
全身骨骼图

掌握骨骼的画法 —— 胸膛和锁骨应在哪个位置？

虽然多少有一些个人的差别，但是骨骼的位置是有固定规律的。
即使身高变了这个规律也基本上不会发生变化。
只要能够在头部建立起基本的平衡，不管什么样的美少年都能随心所欲地画出来！

关节的位置

必须记住的基本规律。即使体型变了，年龄变了，这种规律也不会变。

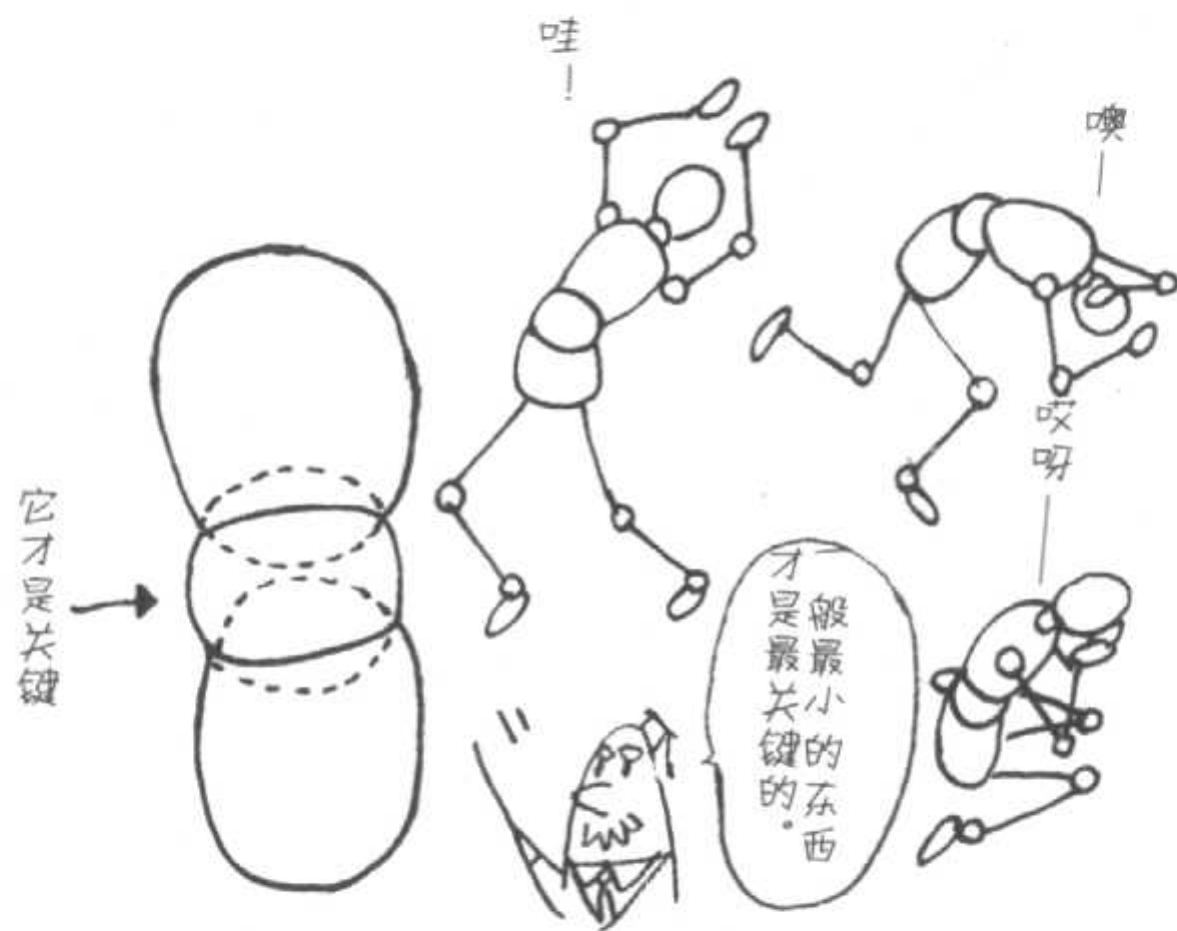
胸部—身体上端的四分之一处是胸部下端的界线。

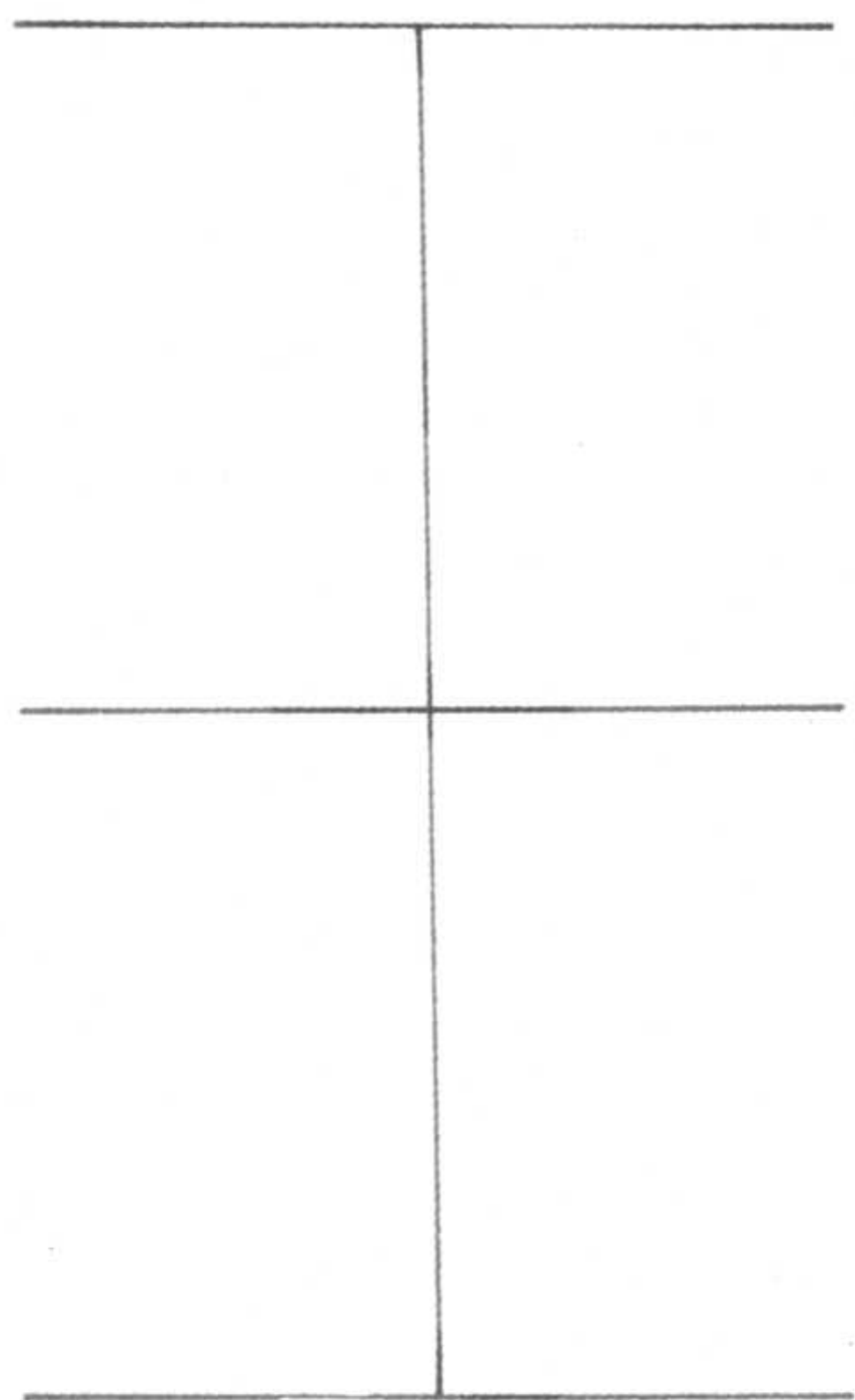
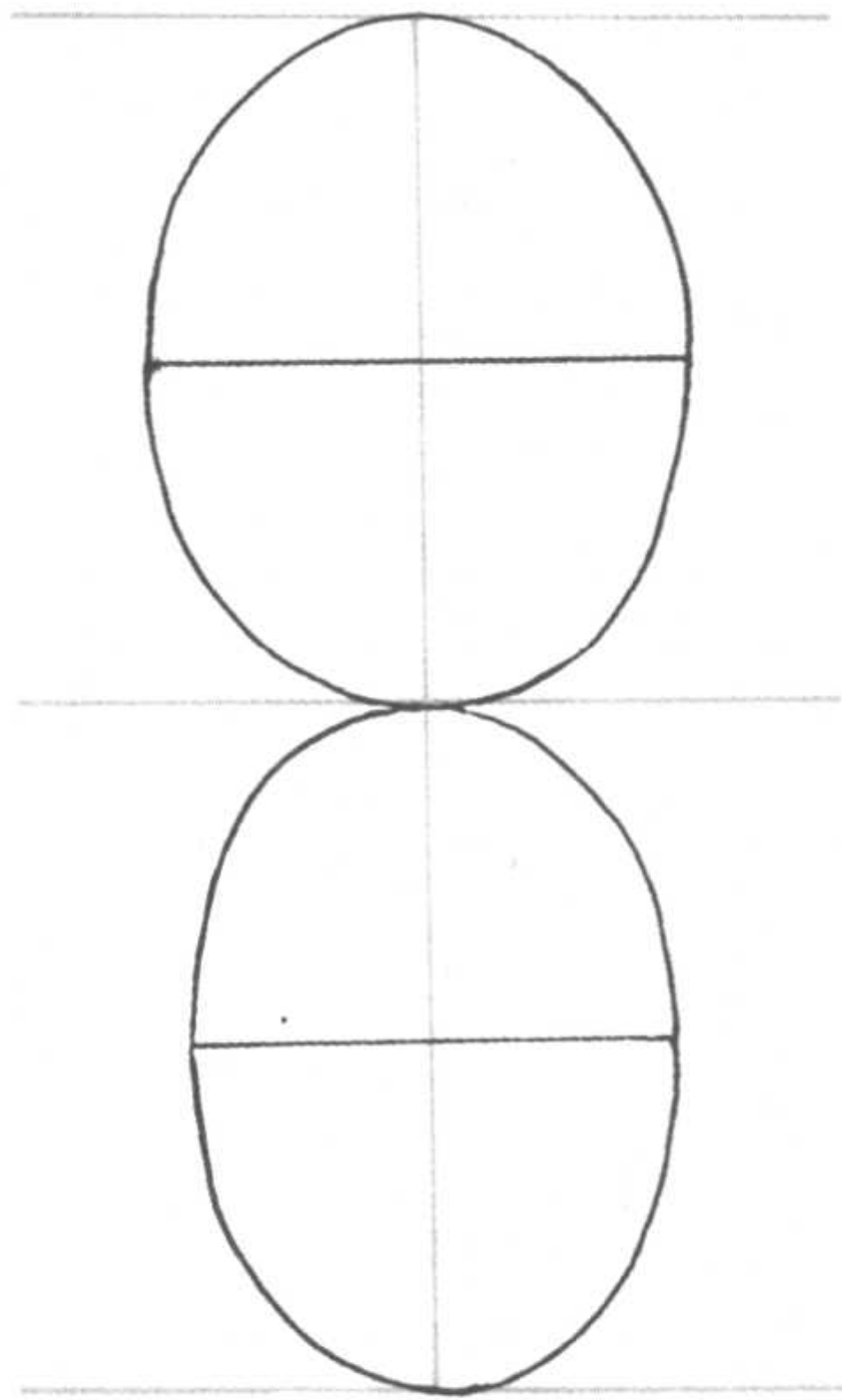
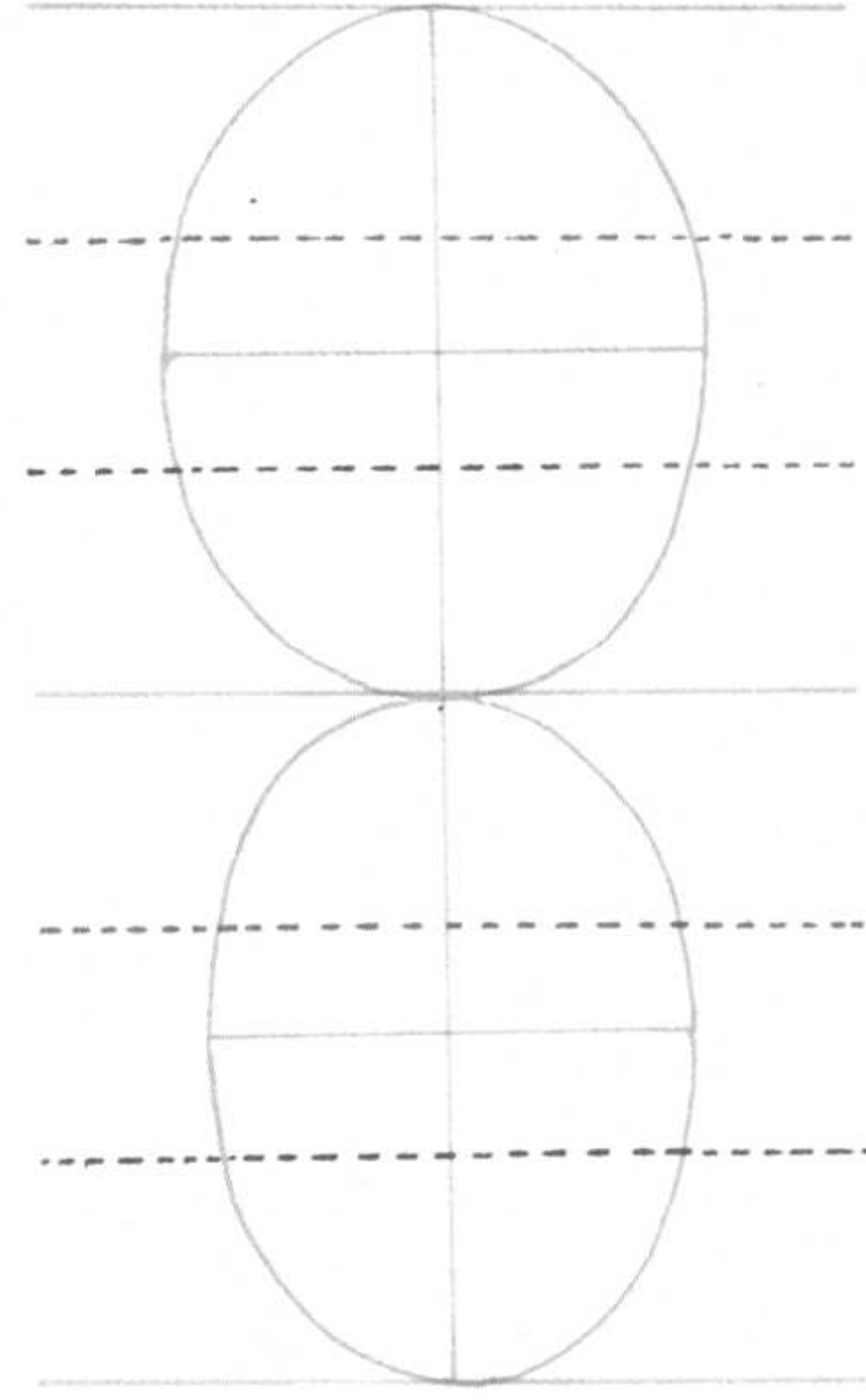
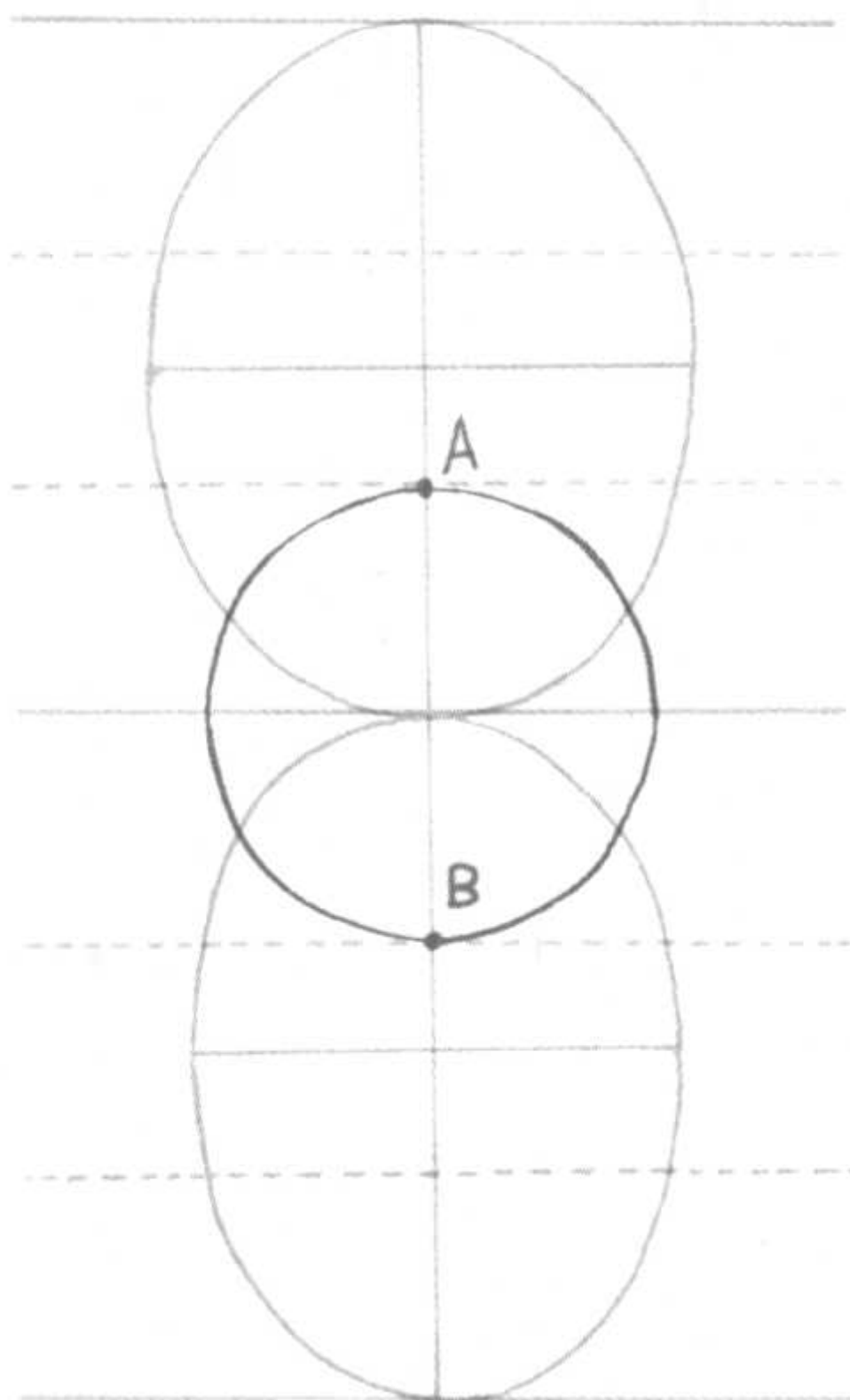
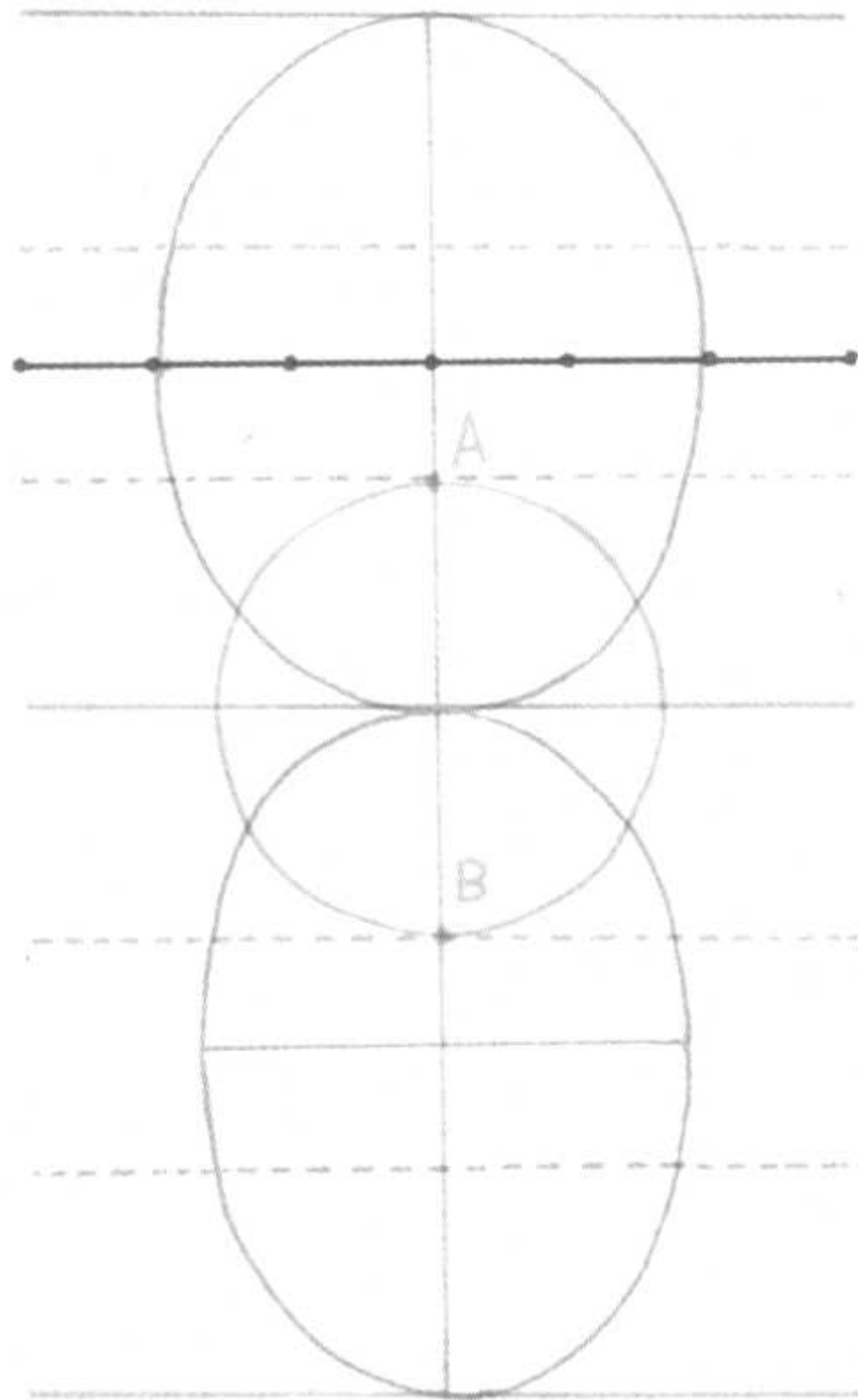
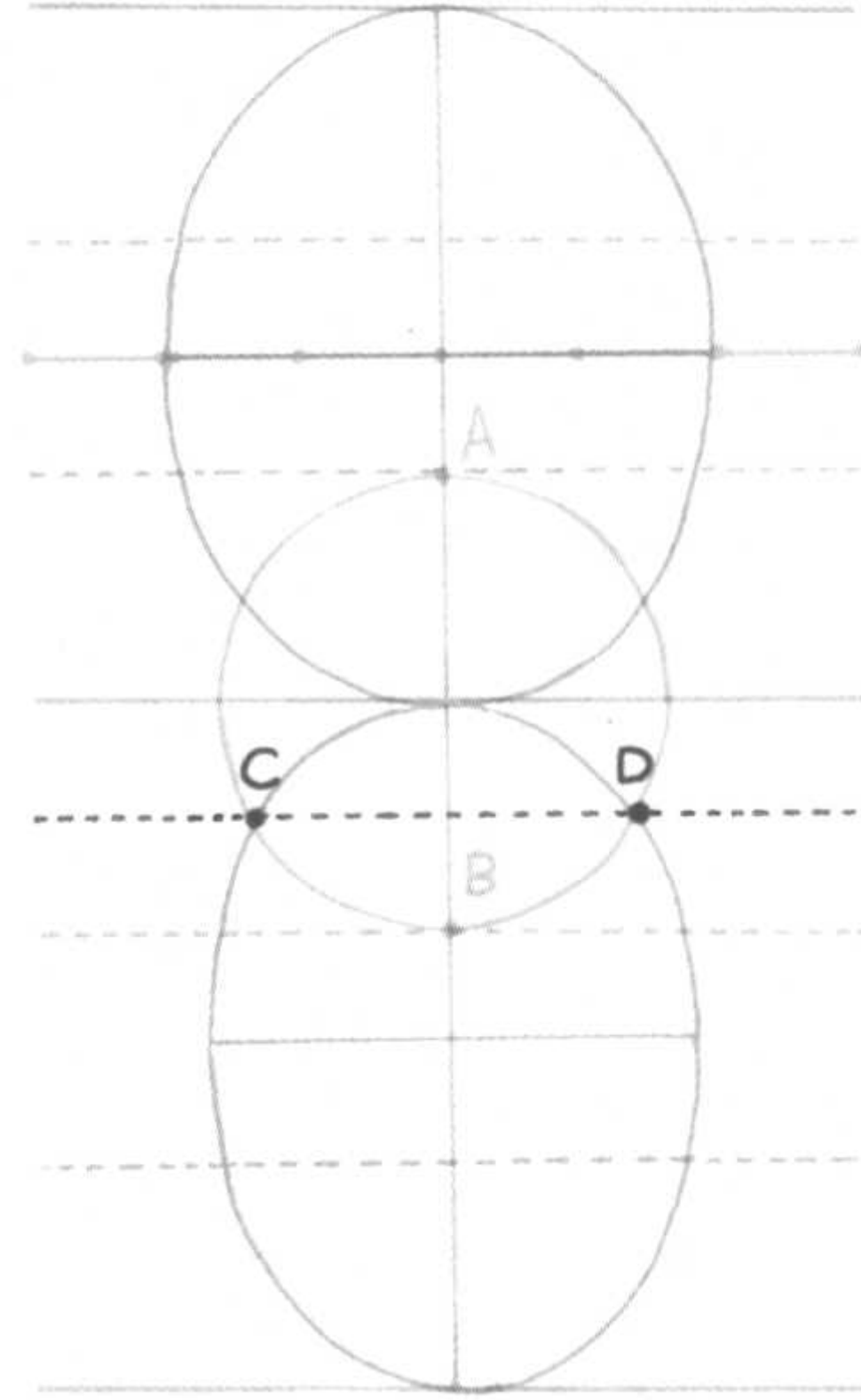
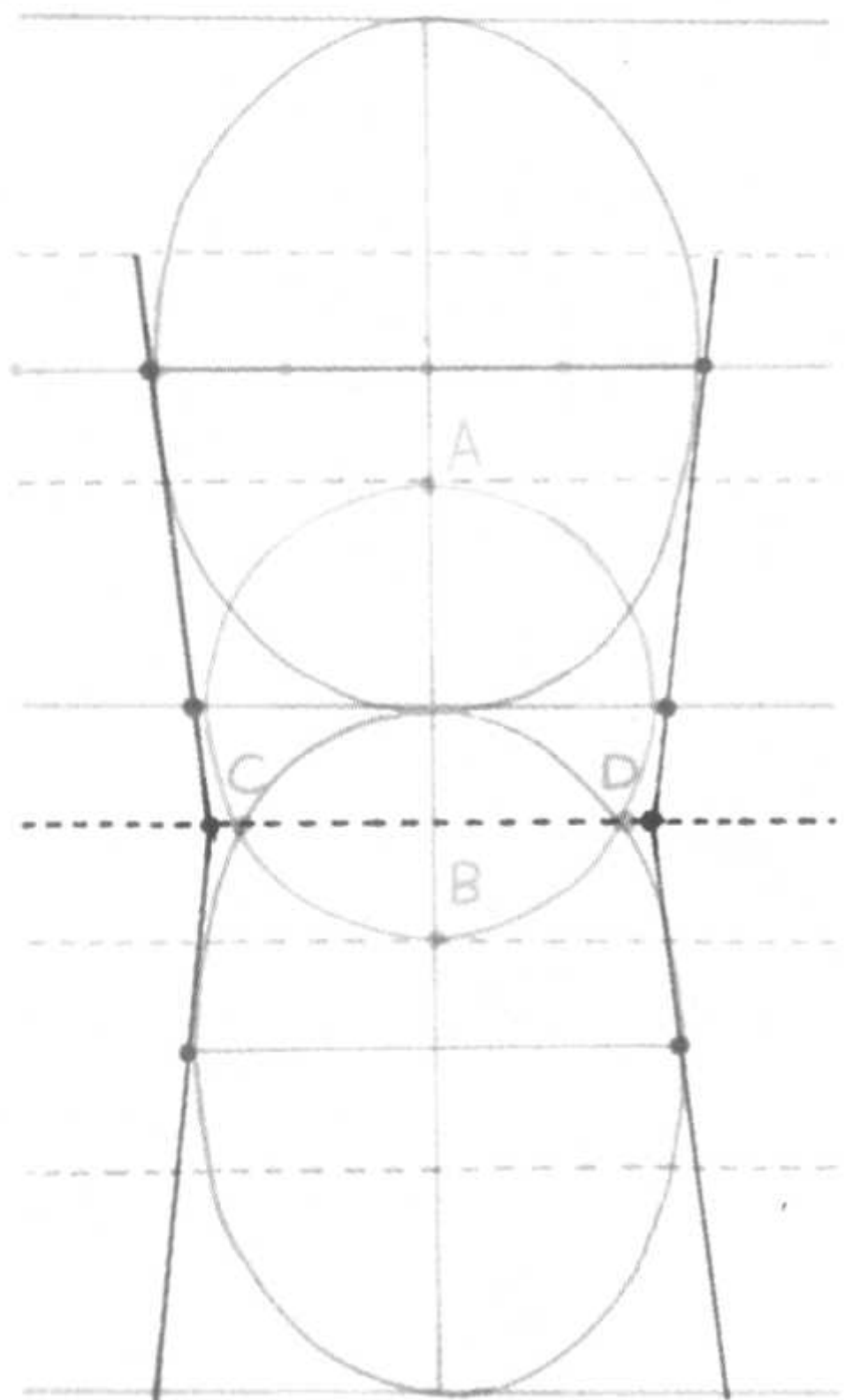
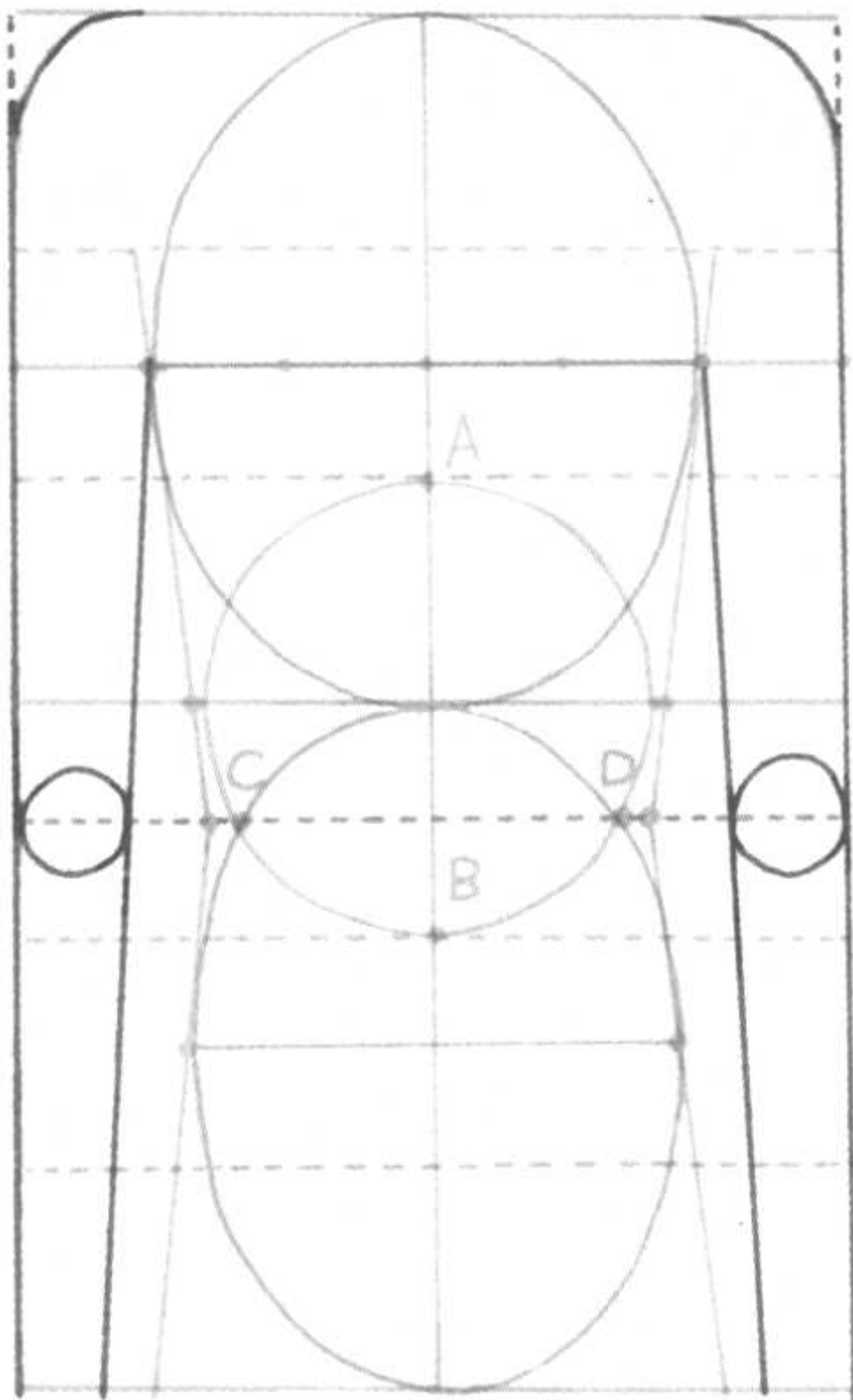
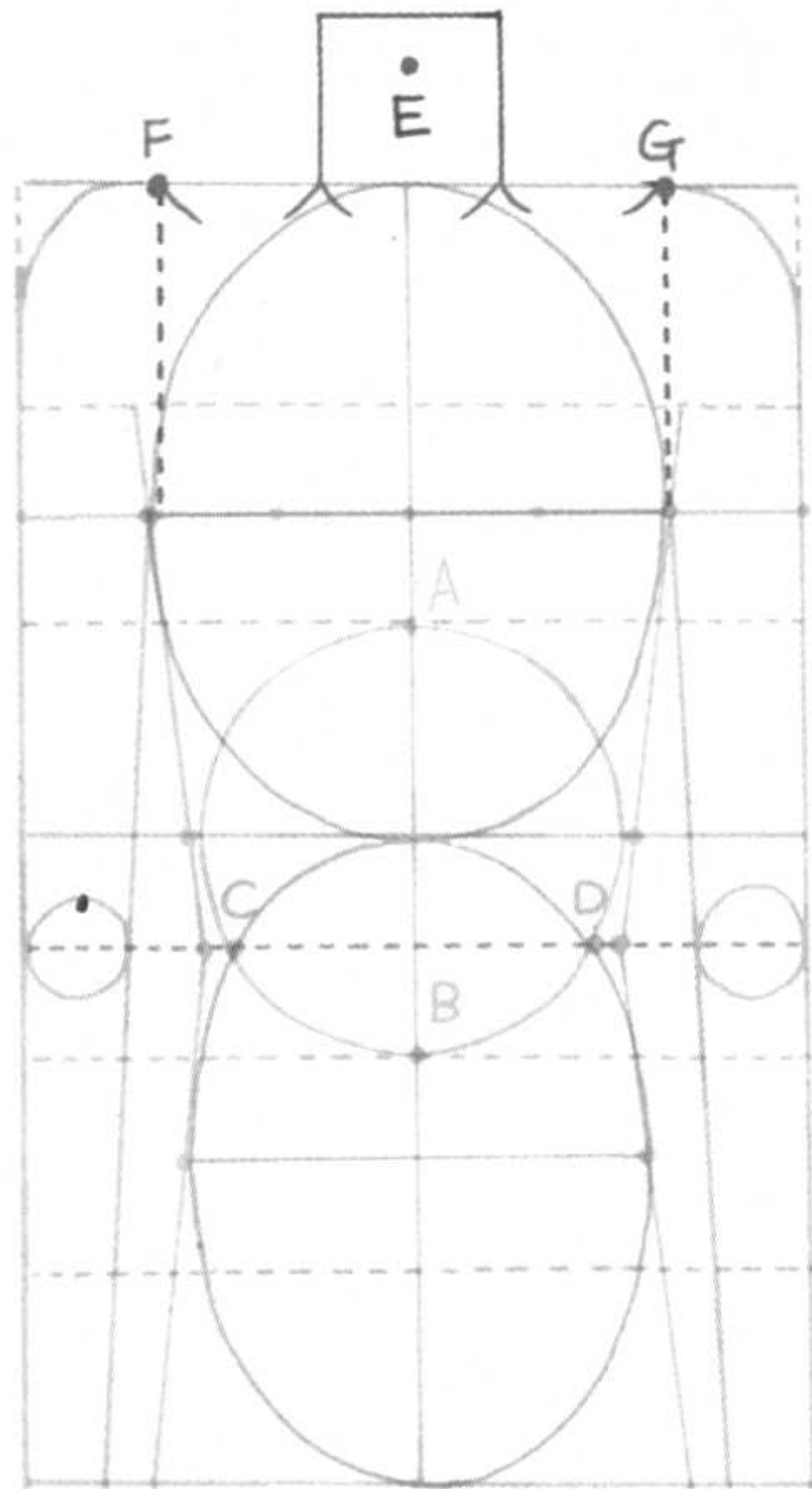
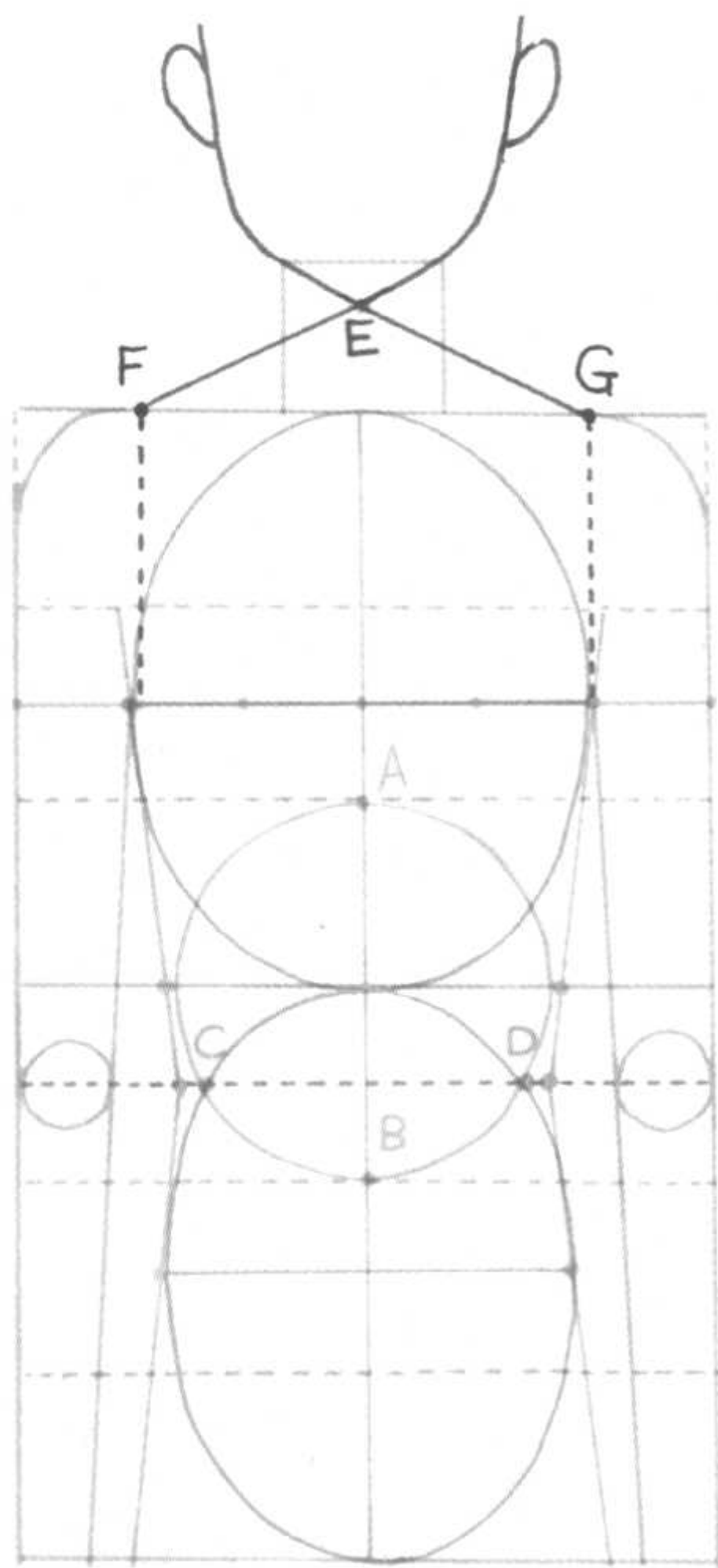
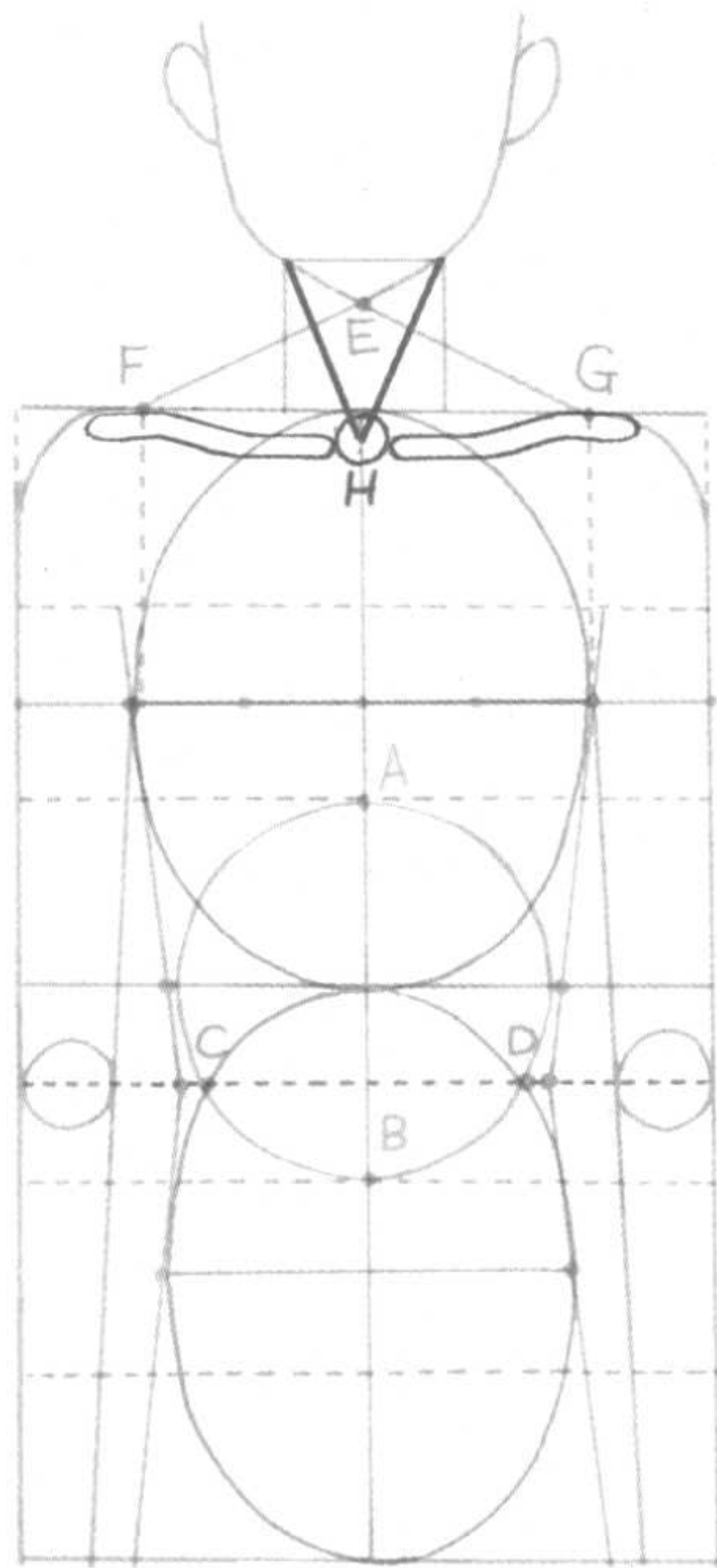
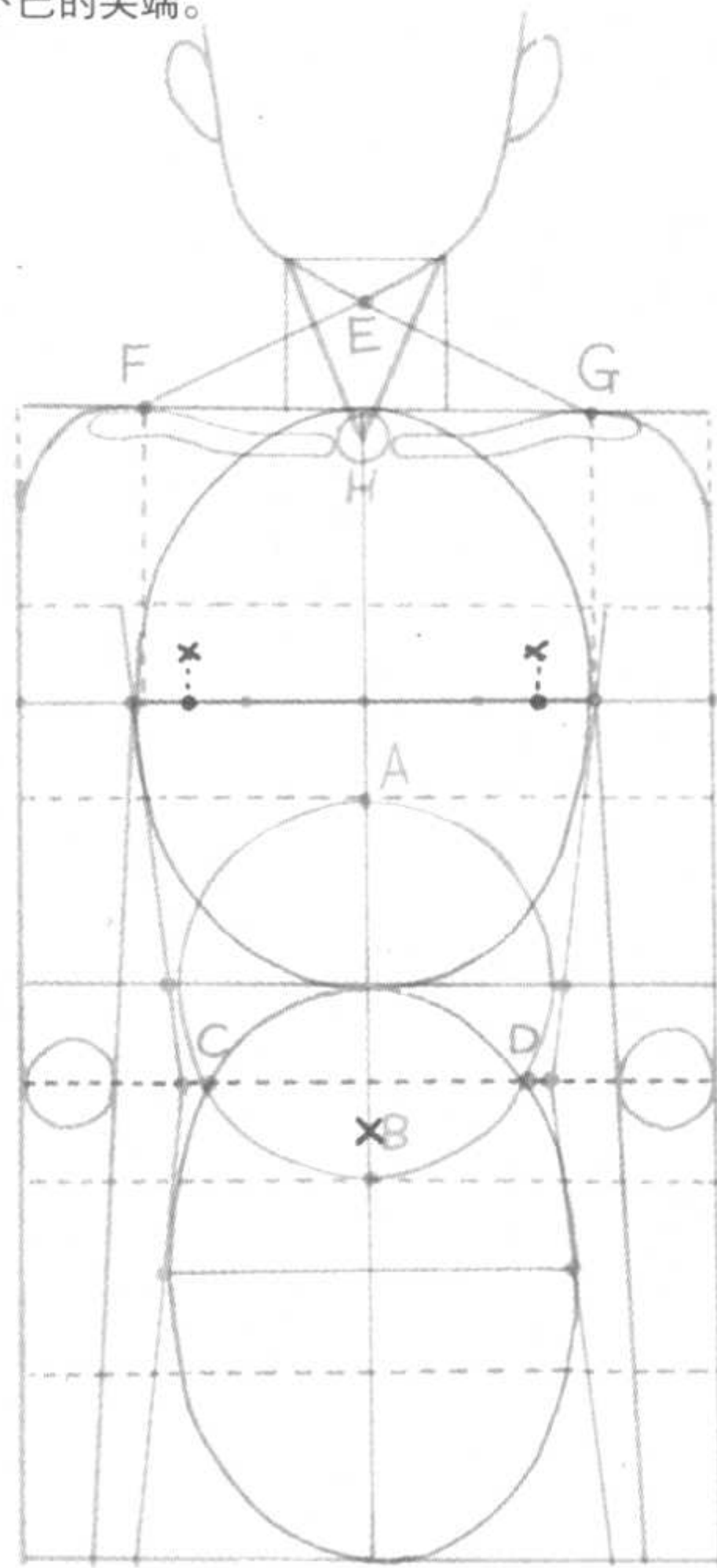
肚脐—在腰部的界线上，或者在它的下面。绝对不能在腰部的上方。

肘部—腰部的位置。

胯部—身高一半的位置。如果最开始便确定了这个位置，就能很容易地分出其他部分的位置来了。

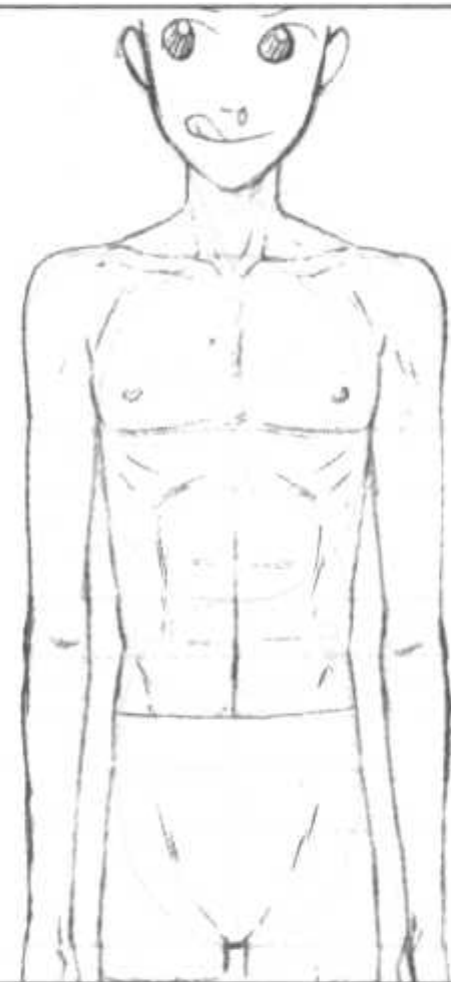
膝盖—在腿部的二等分线上。一般来说，膝盖的下方比较长的话，看上去会比较漂亮。

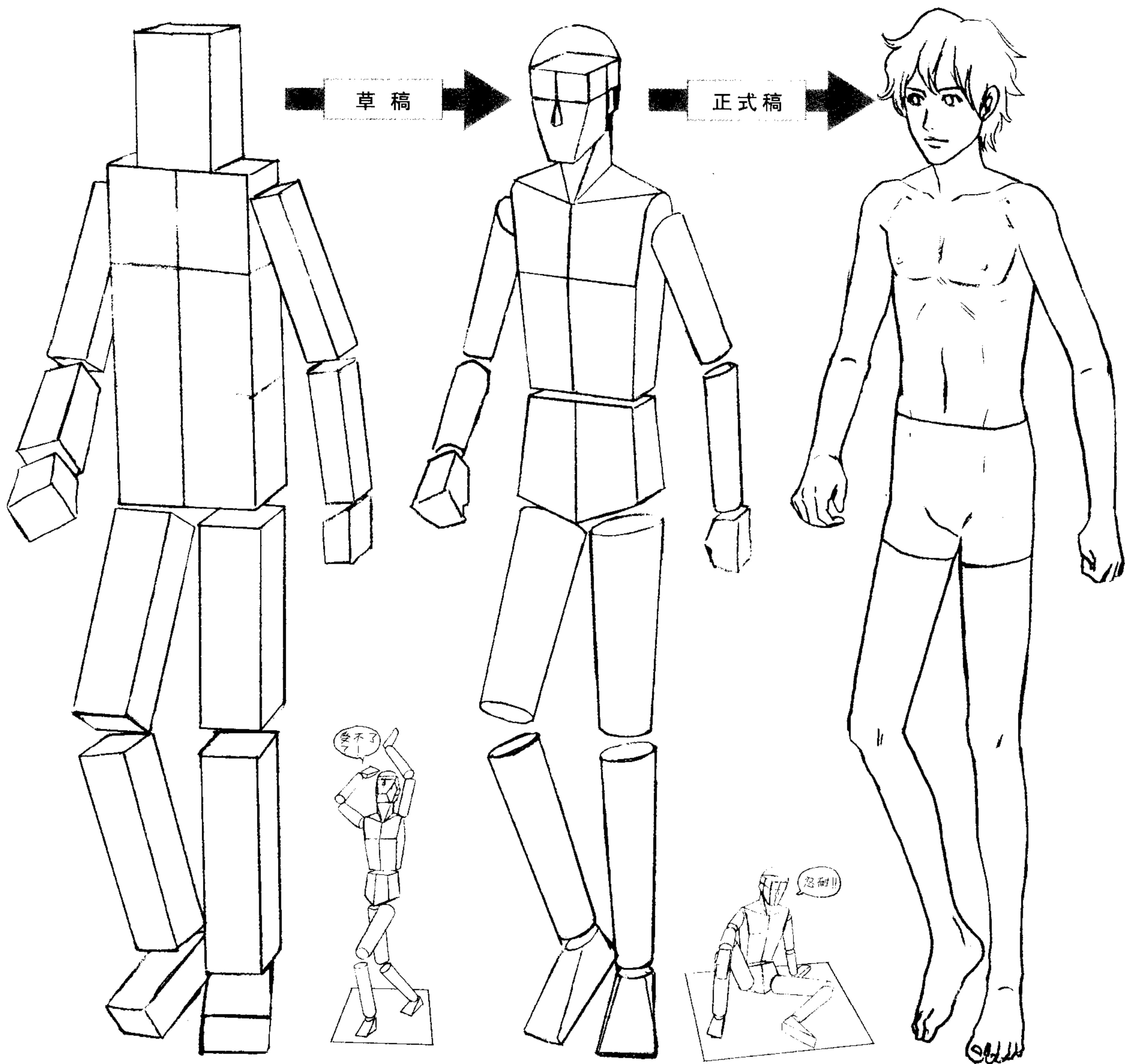
构成身体的三根圆柱

身体是由三根圆柱组成的。
以正中央的圆柱为中心，其他两个圆柱可以让身体弯曲。

开始画站立姿势！

那么，我们就以形成身体的三个姿势为基础，根据“美少年各部位位置的黄金分割率”来有步骤地描画出一个具有平衡感的身体吧！

1首先画一个三横线等长的“王”字。上边的线是肩的位置，下边的线作为胯部的位置，在其正中央也拉一条线。

2画两个椭圆。上边的椭圆要画得大一点。在椭圆里也要分别画横向的中心线。这两个椭圆越窄，人就越瘦，越宽，人就显得越胖。

3要将两个椭圆分别在横向上三等分。

4以椭圆的 1/3 为半径，画一个正圆。

5将上边的椭圆的横向中心线四等分，在椭圆的左右两端添加上与一等分一样长的线段。这就是肩宽和手臂的粗度。

6把下边的椭圆与中央的正圆相交的点 C 和 D 用线连接起来。这里是身体最细的部分，就是腰部的位置。

7 拉一条与上边的椭圆和正中央的正圆相连的线，让它与腰部的界线（直线 CD）相交。从该相交点再拉一条与下边的椭圆相连的线。

8 根据步骤五中确定的肩宽的位置，画出手臂来。根据腰部的位置，将肘部也先画出来。

9 在椭圆上画一个以线段 FG 三等分的长度为边长的正方形，然后取点 E，E 就是下巴的尖端。

10 将 E、F、G 用线连接起来，这就是斜方肌。顺便以 E 为中心，将头部先画出来

11 从 H 出发，画出锁骨，形状就好像自行车的车把一样。将 H 和正方形的上边两角连接起来，这就是颈部的筋了。

12 将在步骤五中画的椭圆中心线的四分之一再次平分，中点的位置就是乳头。腰部的稍微下方是肚脐的位置。这样就完成了！大家辛苦了。

身体的质感

这是在步骤10～12所画图形的基础上再添加身体的质感后的效果。
虽然没有必要总是这样用尺子精确地描画，但是，在步骤12中所分出来的身体各部位的位置，是最基本的要点，所以一定要熟悉它们。

有立体感的身体

虽然我们利用图形学习了骨骼的平衡感，但是我们不能只画一些正面的、呆呆站立着的人。让我们通过下边的“三阶段进化”来制造一些立体感吧。

❶方块人阶段

首先，要用立方体和长方体将想要画的姿势的上半身、下半身、头部、手、脚画出来。请先控制住自己想画头发以及眼睛、鼻子的欲望。我明白你的想法，但是这里应该先忍耐一下。

❷机器人阶段

❶对步骤一的方块人进行切削和雕琢，像图中那样让表面缩小。对于在前面学过的关节和部件的位置也要加以注意。但这里也不能画头发、眼睛和鼻子。如果能够完成这一步的话，和成品差不多了，没有什么担心的！

❸美少年阶段

❷给步骤二的机器人披上人的皮肤。让我们给它加上美丽凹凸的肌肉，以及漂亮的头发，眼睛和鼻子吧！

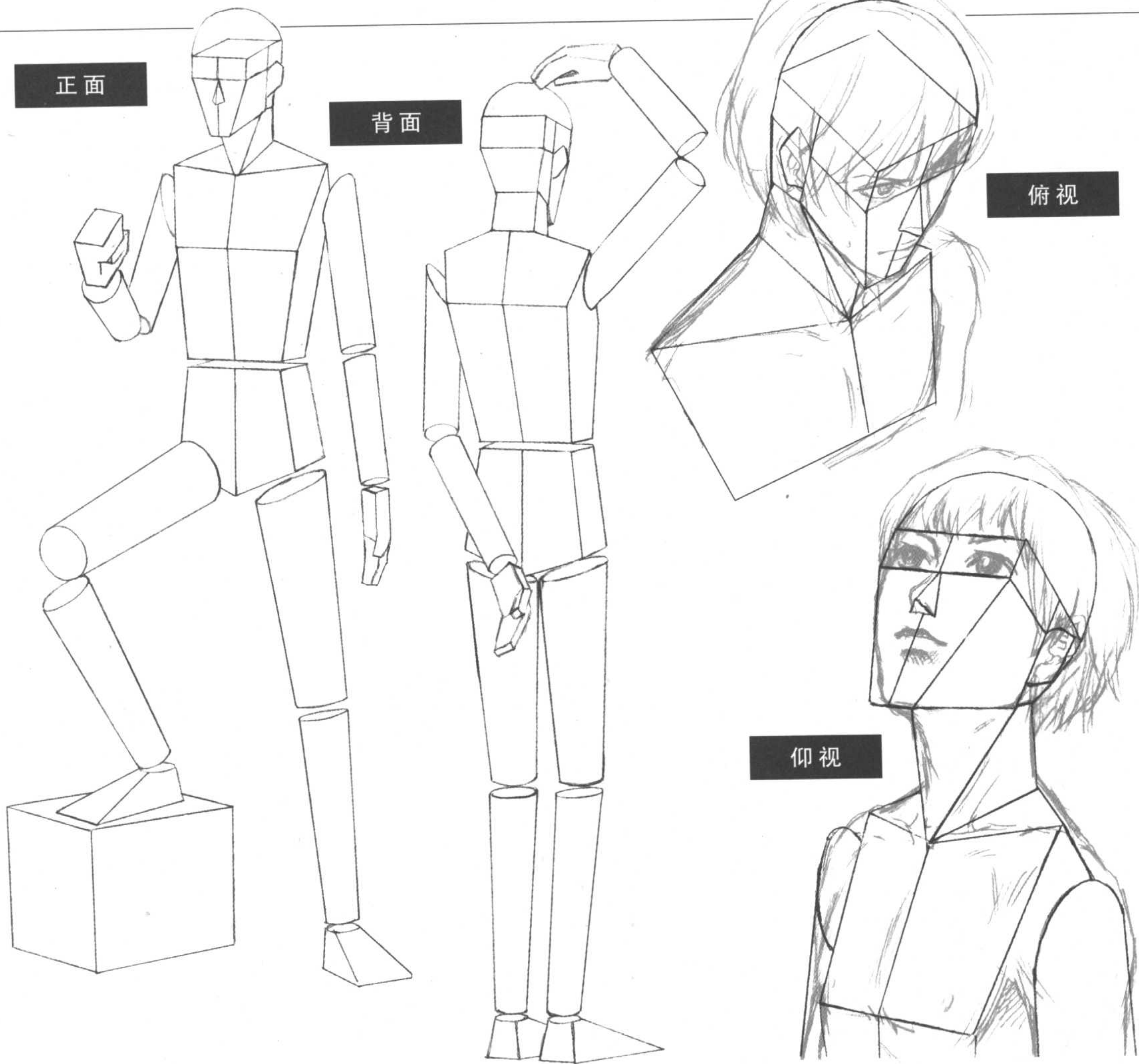
关于头身比

我们要一边遵守第 13 页到第 15 页学过的骨骼平衡感（腰部、关节、胸膛的位置关系等），一边用电线人偶将其组装起来。

正面

背面

俯视

仰视

美少年老师的重要讲话 ～构思图有那么重要吗？～

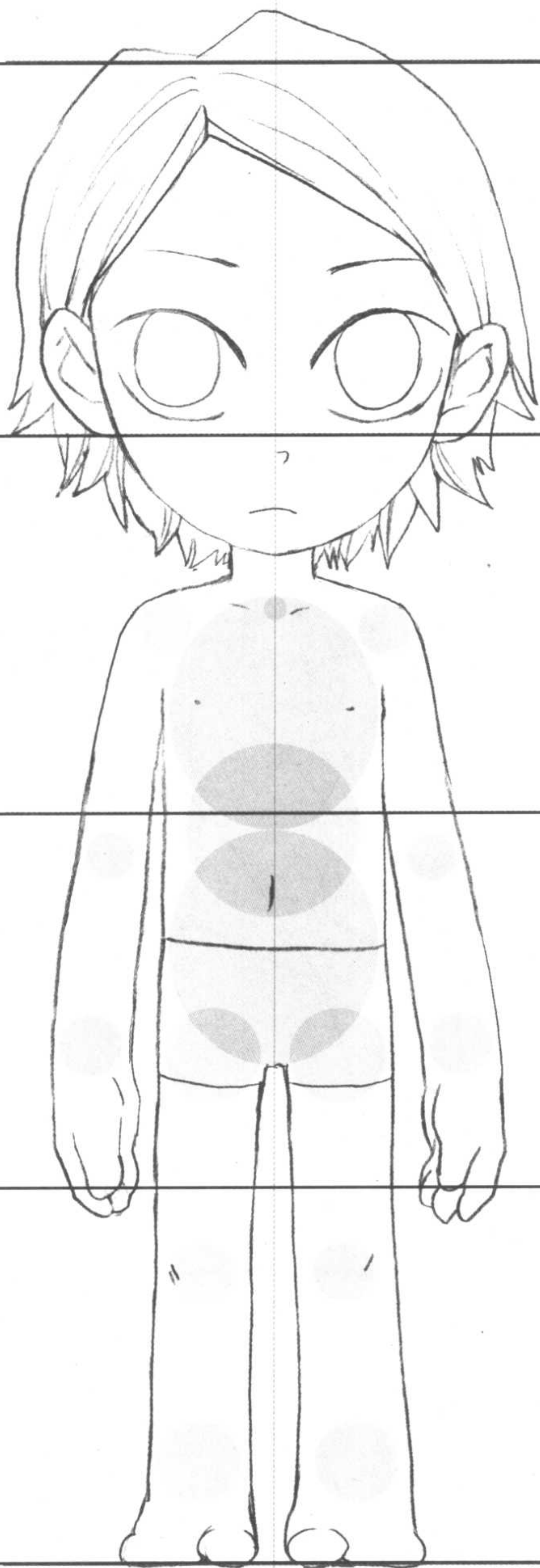
画画的学生大部分都有以下三个烦恼：

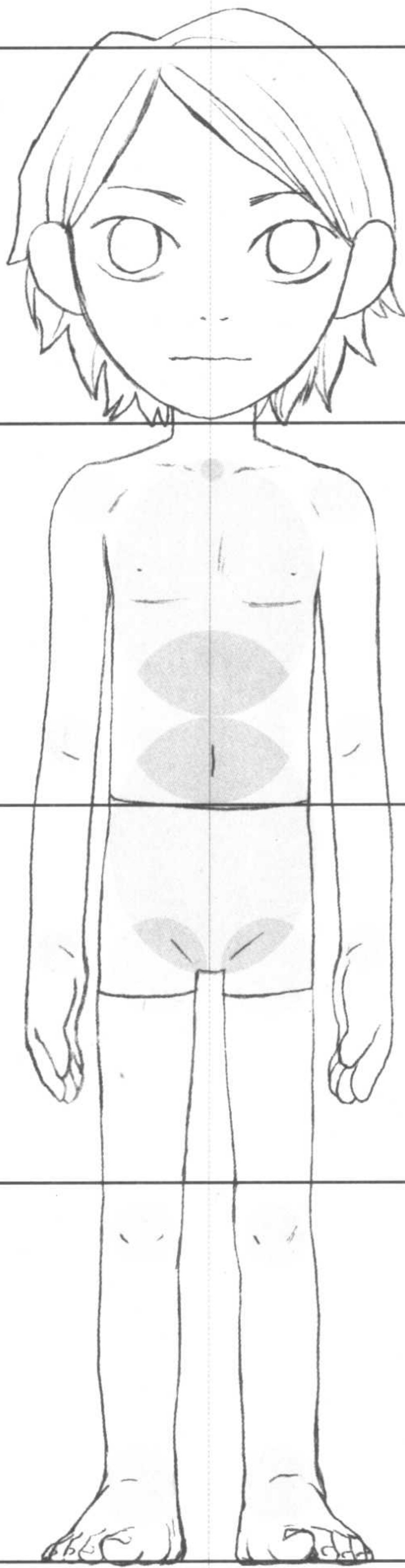
- 总是画成同样的姿势
- 纸上画不下全身
- 画出的身体给人不自然的感觉

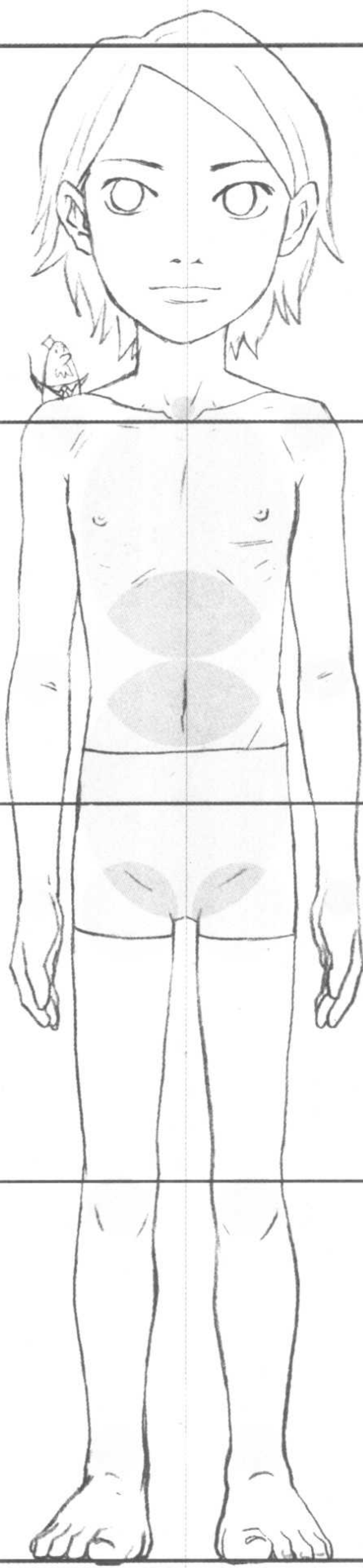
画画要有计划！

这些现象全都是因为“从头部开始细细地画”而引起的。
在盖房子的时候，建筑师不会马上就开始盖，而是先画出设计图来。同样，画画也需要设计图。
在什么地方，什么样的人，以什么样的外形，以什么样的姿势站立着呢？如果最开始就能确定这些，从骨架开始构图的话，就不会发生总是画出同样的画来的情况，也不会出现半途发现纸不够用的问题，更不会出现脸部画得很漂亮，身体却被放弃了，以及后来才根据表情及发型勉强设计出姿势来的事情了。
在第 13 页到第 17 页中已经学过的内容就是刚才说的设计图，用专门术语说就是 “构思图”。有时我们会说 “画出构思图” 或 “勾出构思图”。没有必要用尺子小心翼翼地描画。要养成在描画细部之前，首先简单地画一张构思图的习惯。最开始有可能会花一些时间，但是习惯了的话，就会自然而然地有“画画的感觉”，可以非常快地画出来！

由头身比造成的骨骼变化 —— 正面

下边的画是在不改变身高的情况下对头身比进行变化而产生的效果。让我们来看看由此而产生的腰部、胯部、膝盖、肘部的位置变化。上半身的宽度和长度几乎不变，只有头部的大小和脚的长度发生了变化。也就是说，不管是几头身，从脖子到胯部的结构是没有变化的。基本上，只要我们能够画出前面学过的身体架构的话，什么样的头身都能随心所欲地画出来！

三头身

这种头身比如果实际存在的话，将是奇幻类的形象，比较适合夸张搞笑风格。以上六幅人像中，只有一人的身体比较短。如果头部、身体、脚是以同样长度三等分的话就比较合适了。

四头身

二头身、三头身和四头身是在现实中完全不存在的头身比，比较适合夸张搞笑的风格。这时，如果将手脚画得很普通的话，看上去会非常不协调。所以要将身体的凹凸去掉，将手腕和脚腕变粗，眼睛显著加大，以达到平衡。而且，如果将腹肌等画得很细致的话，会让人觉得很不舒服，所以要进行细部的夸张变形处理。

五头身

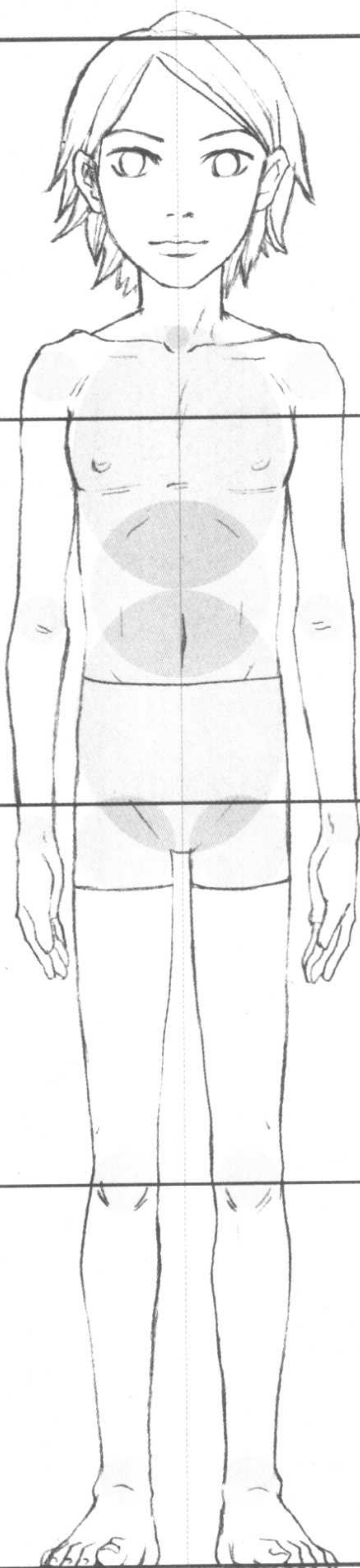
这是在现实的孩子中可能会存在的大小。比较适合喜剧风格。

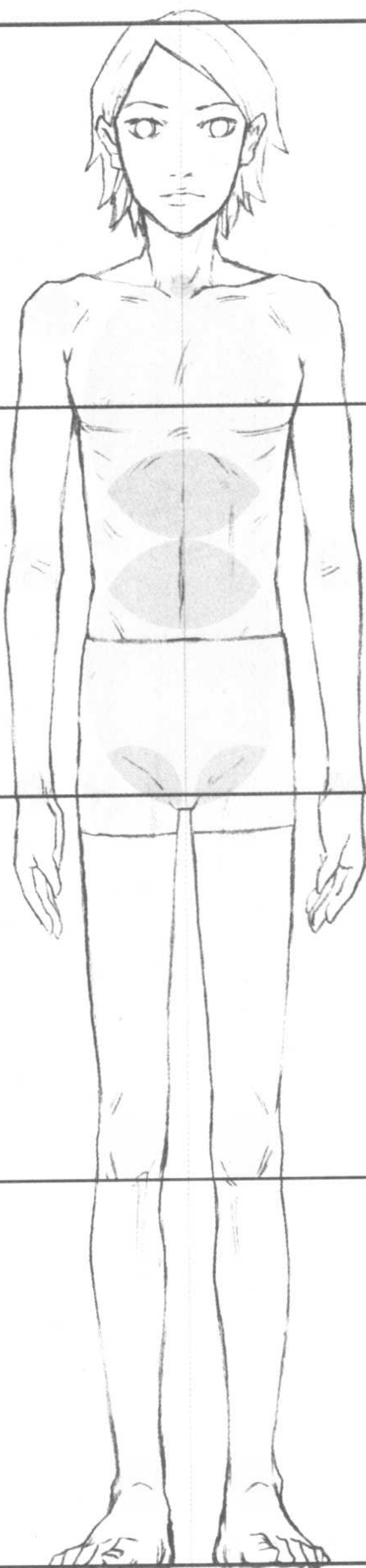
贴士 1

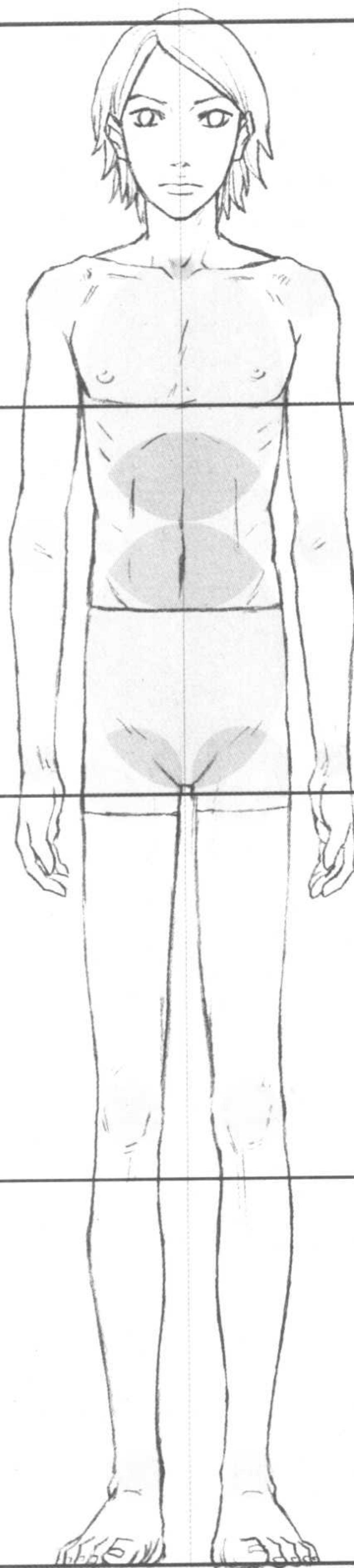
★根据头身比的变化而变化的部分
- 腿的长度
- 头部和身体的大小平衡

贴士 2

★即使头身比变了也绝对不会变的部分
- 手臂相对于身体的长度
- 身体部分的位置（肚脐、肌肉、乳头）
- 关节相对于身体的位置

膝盖一脚的平分线稍微靠上的位置
肘部一腰部的位置
手腕一胯部的位置

六头身

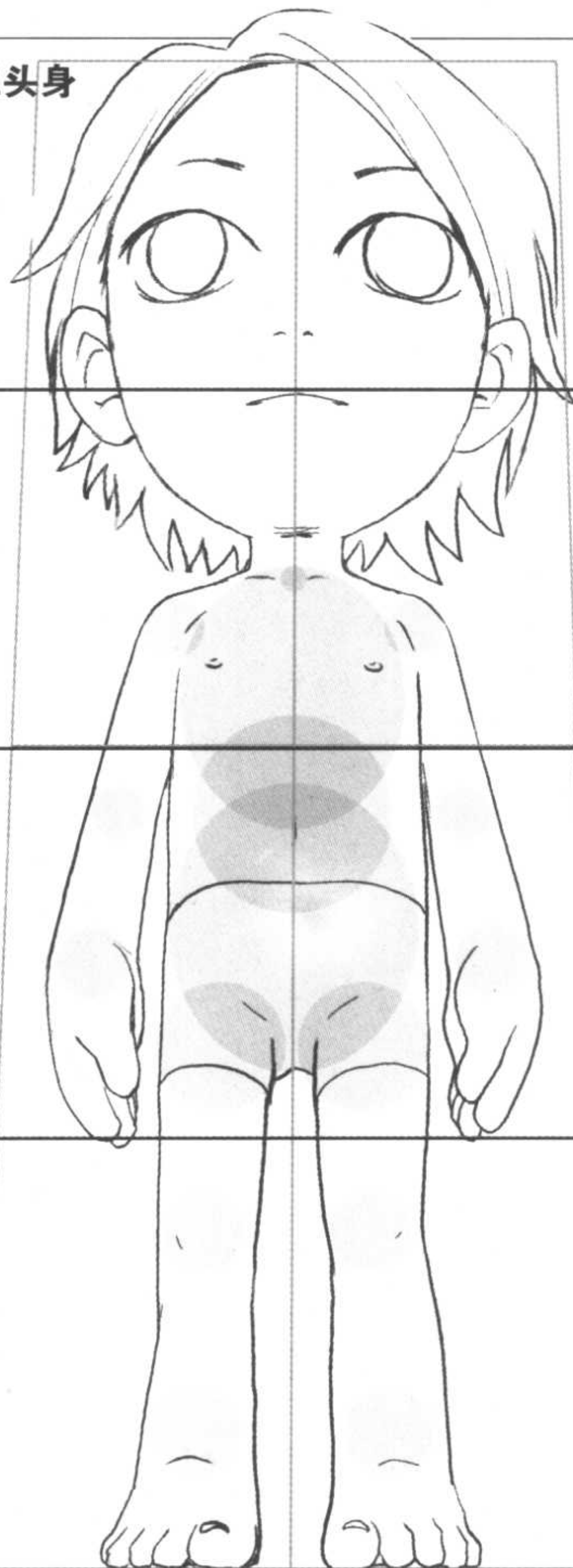
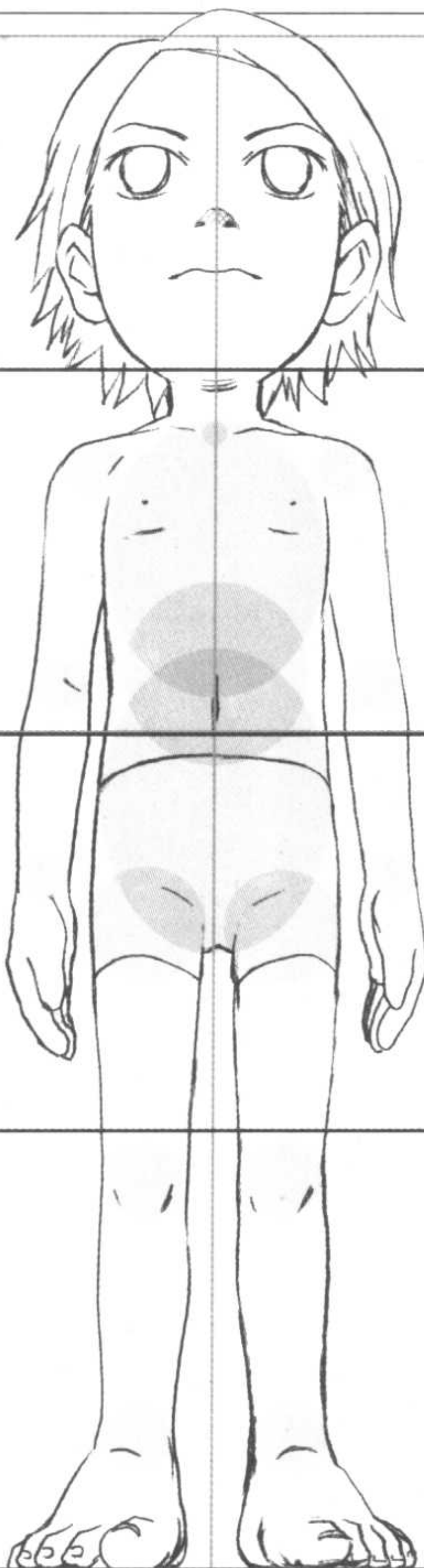
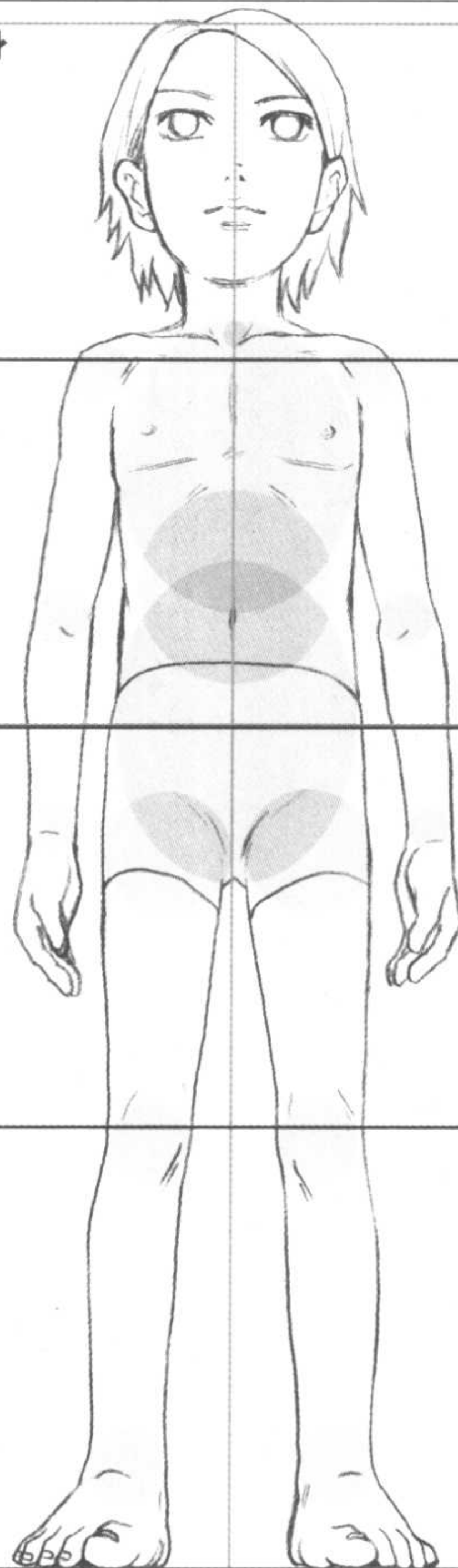
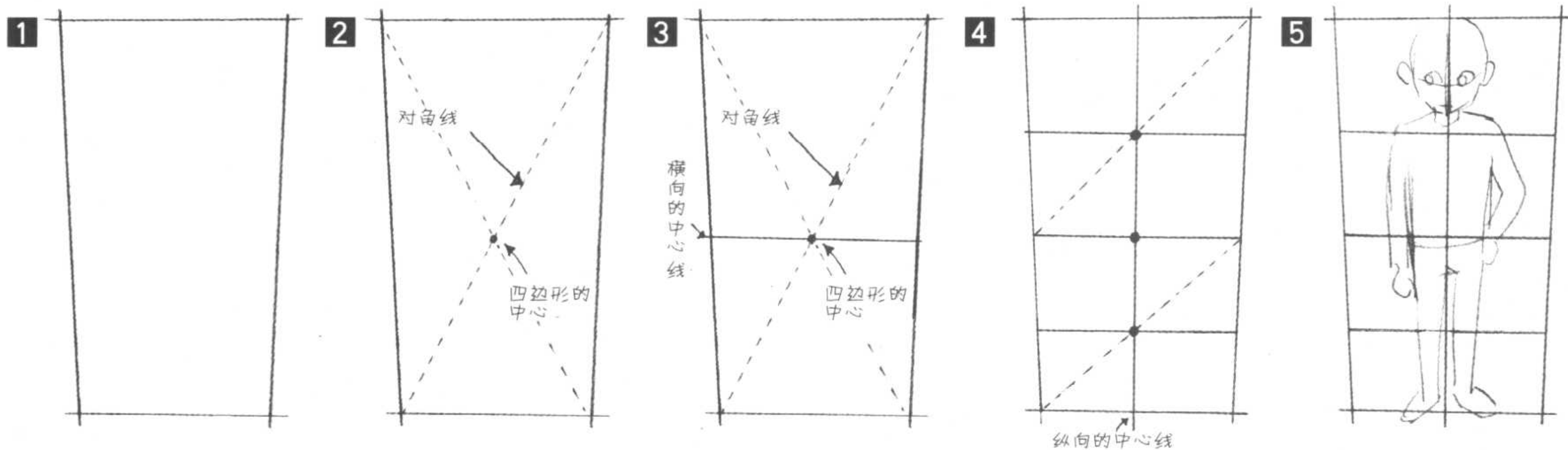
这也比较适合喜剧风格。

七头身

在漫画中经常能见到的大小，比较适合严肃风格。与三头身等相反的是，这种头身的笔触如果过于平滑的话，会给人一种像豆芽菜一般的感觉，所以腰骨、锁骨等部分，要注意将中间位置变细，或者肌肉部分，要画出一点点的凹凸感。

八头身

这在漫画中和演艺圈里有很多，比较适合严肃风格。

仰视

根据路径准确地画出四等分的引导线，再根据引导线，在和正面时一样的位置上绘出身体的各部分。检查点要放在相对于引导线的下巴、腰部、胯部、膝盖和肘部的位置上！

三头身　四头身　五头身

如果要将绘有路径的身体进行四等分的话，该怎么做呢？

1画一个四边形，角度随自己的心意。

2画出对角线。两根对角线相交的地方就是这个四边形的中心。

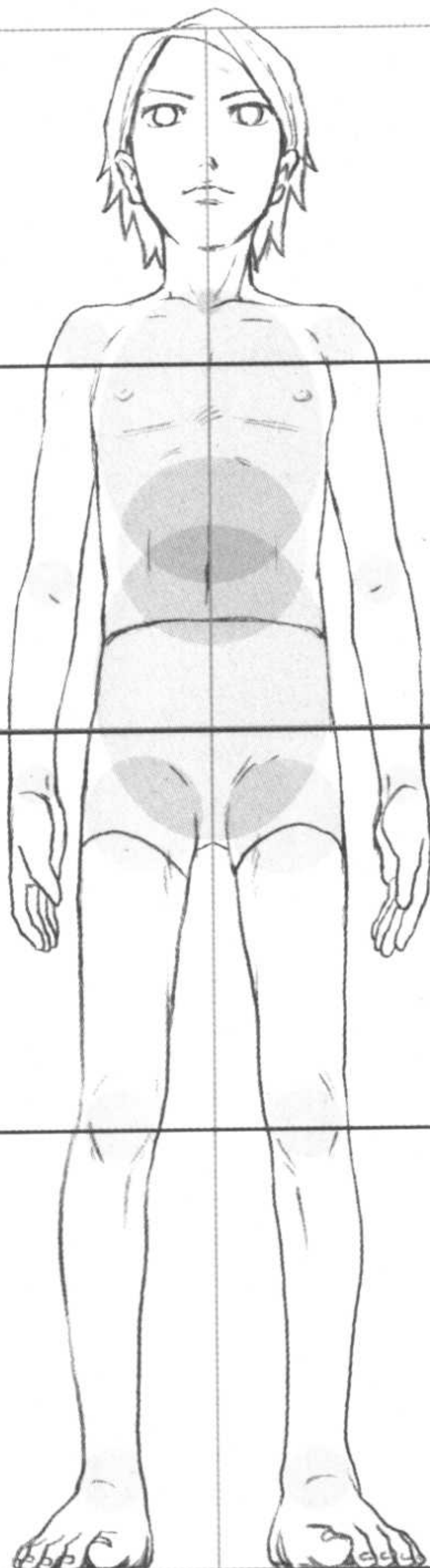
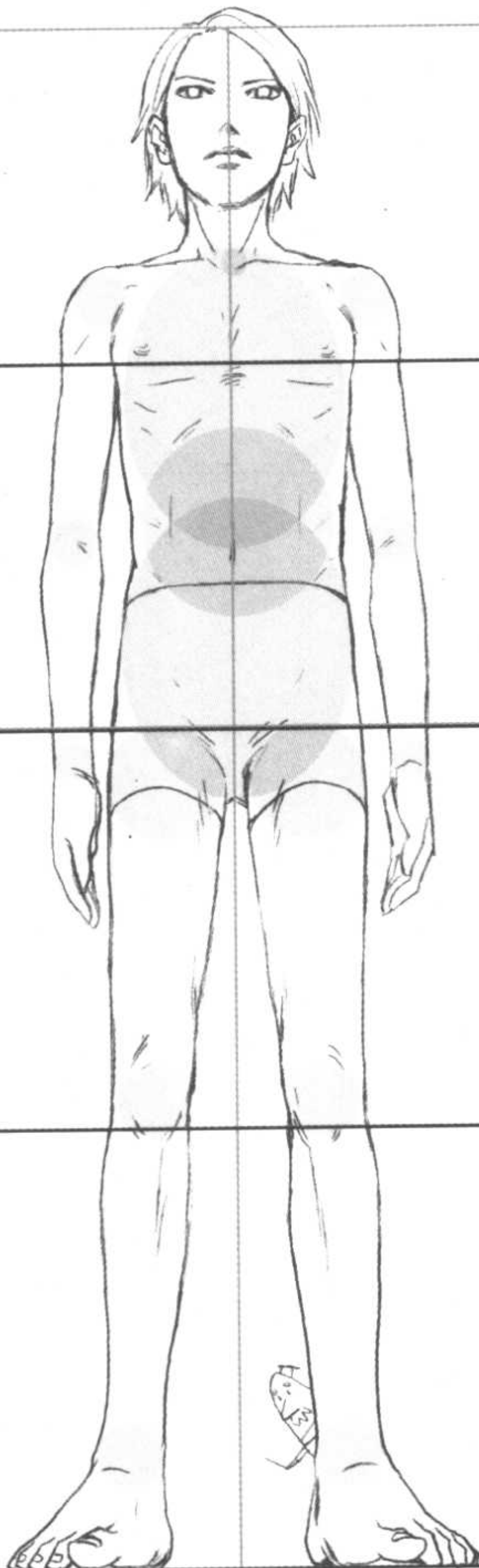
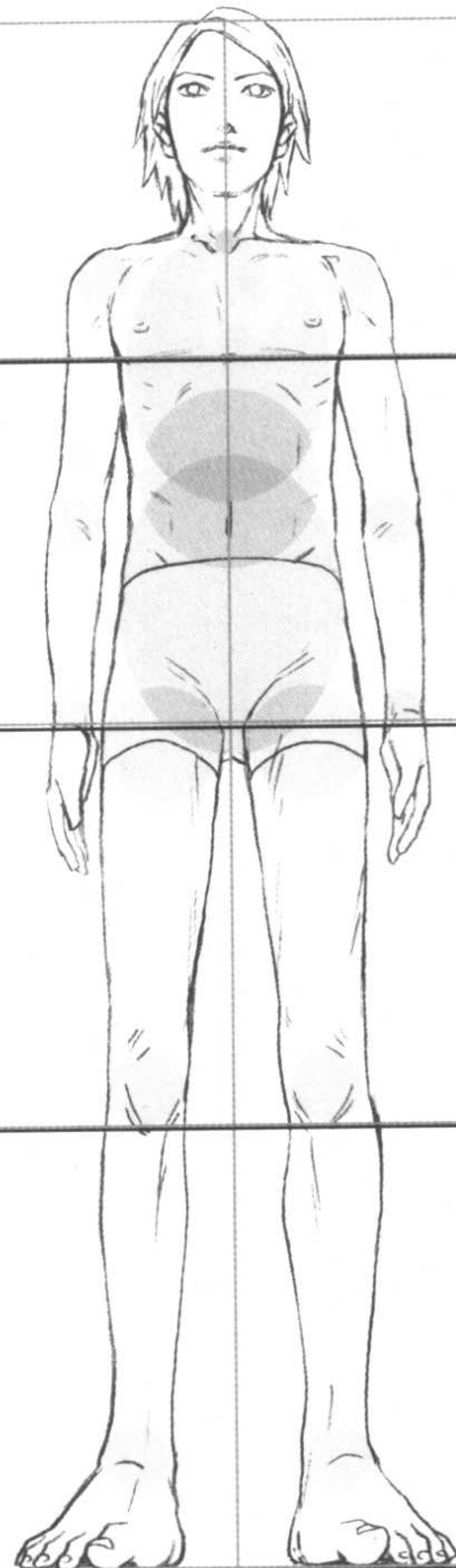
3在中心点上，画一条与上下边线相平行的线。这样的话，这个四边形就被分成两部分了。

4用同样的顺序进一步分割。用一根线将各自的四边形中心点连接上，就成了纵向的中心线了。

5这样就可以将具有路径的线四等分了！在描画背景或者比较小的物体的时候也可以应用。记住它，会给你的绘画带来方便。

贴士

★仰视图的锁骨是性感点！
要画成笔直的，或者稍微有一点隆起的感觉。

六头身

七头身

八头身

贴士

★仰视图和正视图进行比较

和正面的情况比起来，仰视的头部显得稍微小一些。

耳朵的位置是一样的。

相比正视图，仰视图要给嘴和下巴留出一些距离。

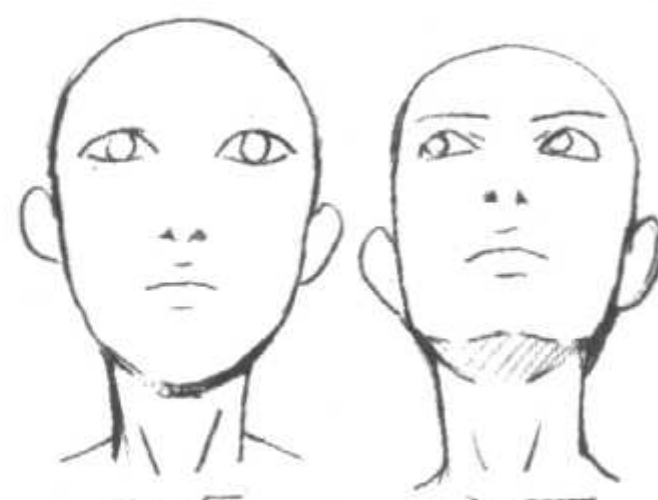
和正视图相比，仰视图腿部显得比较长。

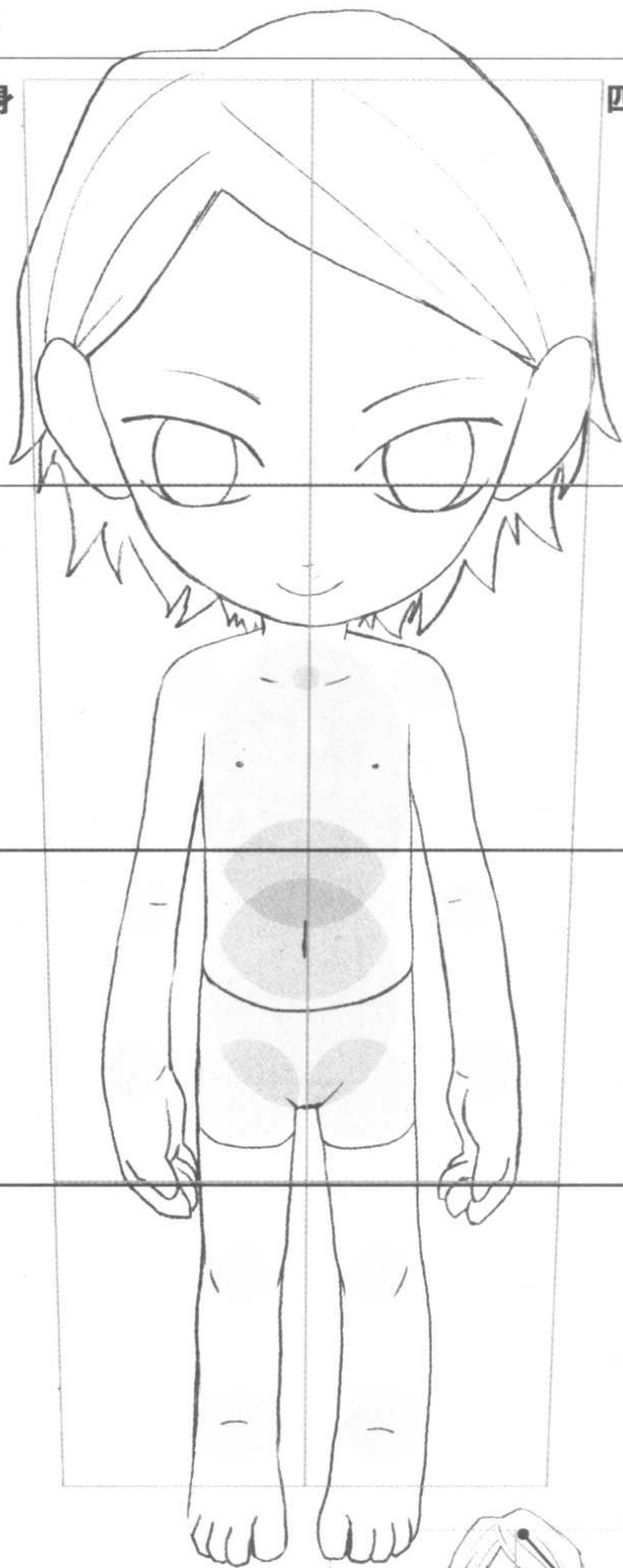
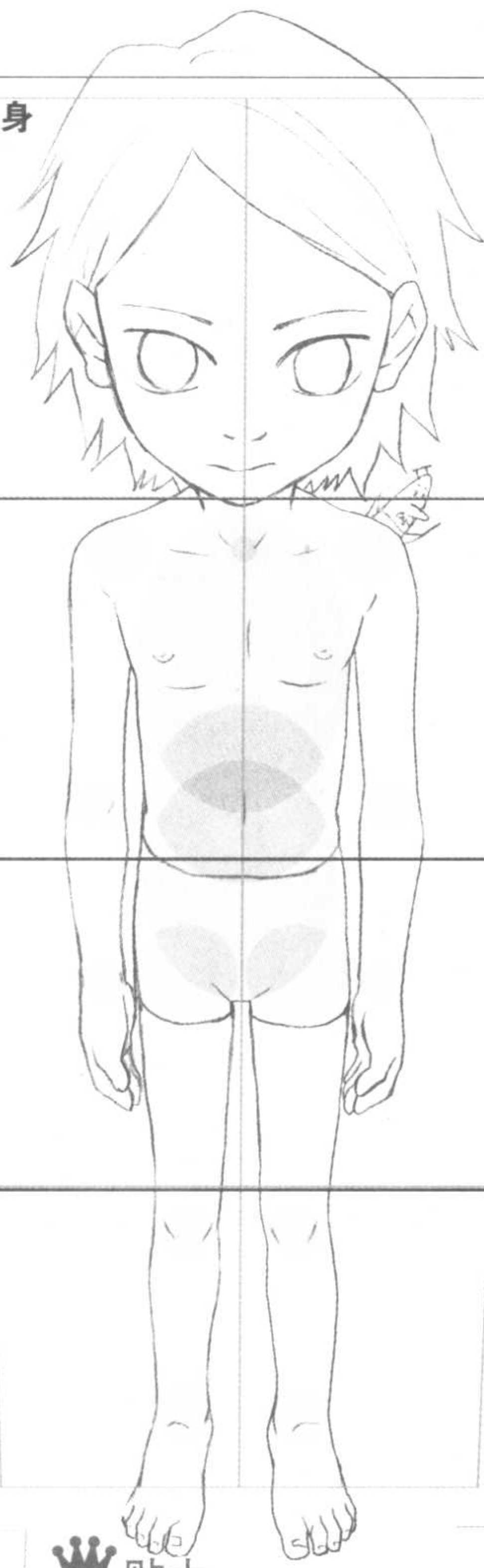
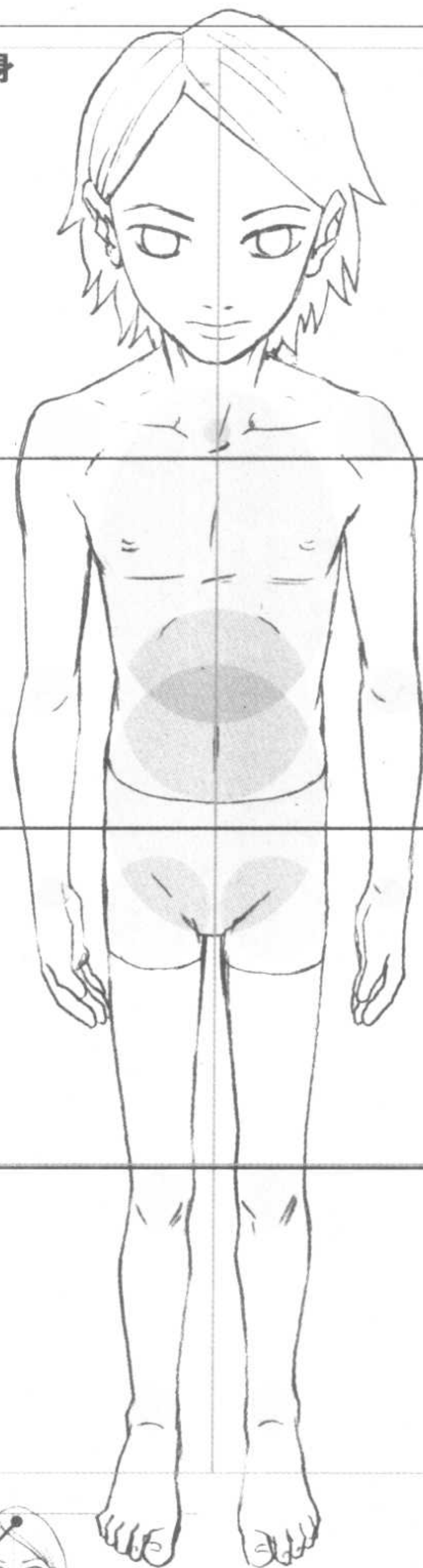
膝盖的下方也变长了很多。

从上到下，所有的部分都渐渐地变大。

贴士

★仰视的时候，下巴是最重要的！
在仰视时，身体最重要的是下巴的三角区部分。角度越大，下巴的线条就越平缓，三角区就越容易被显露出来。

俯视

和仰视一样，要根据路径准确地画出四等分的引导线，再根据引导线，在与正面相应的位置上绘出身体的各部分。检查点要放在相对于引导线的下巴、腰部、胯部、膝盖、肘部的位置上！

三头身

四头身

五头身

贴士

★俯视图和正视图进行比较

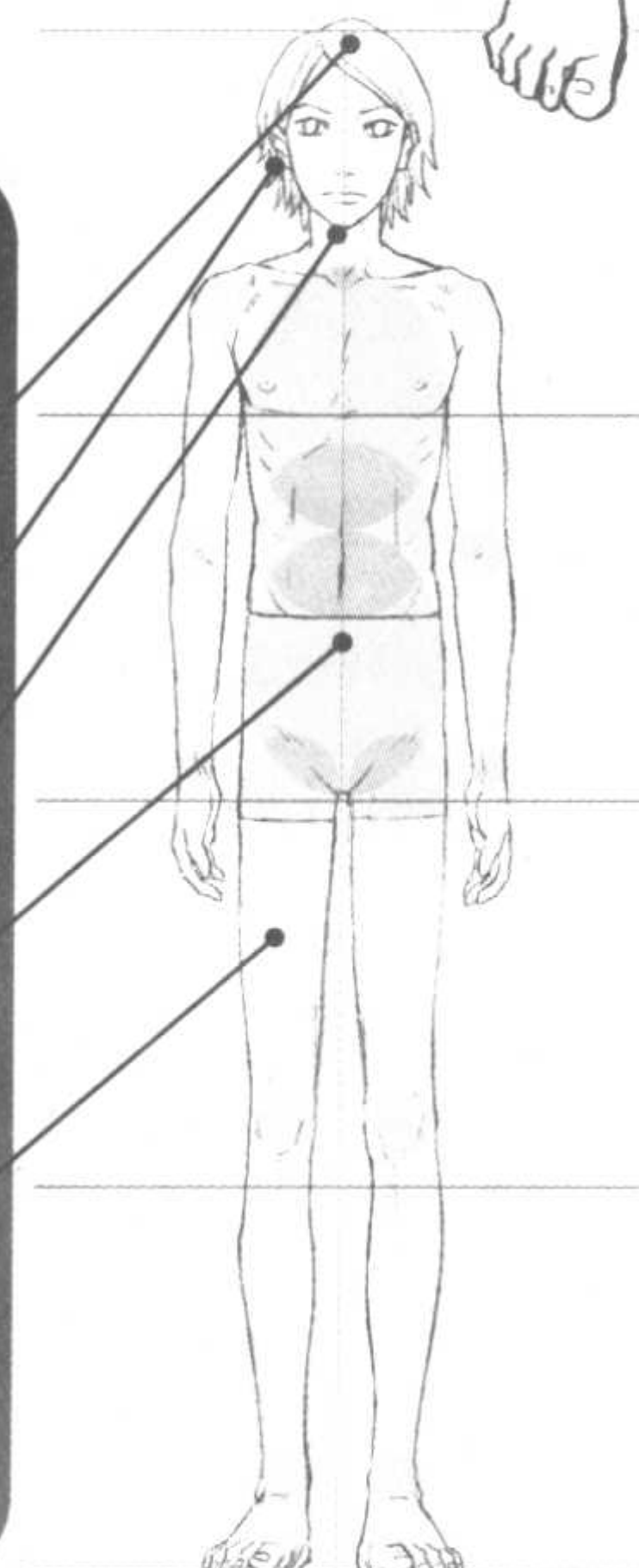
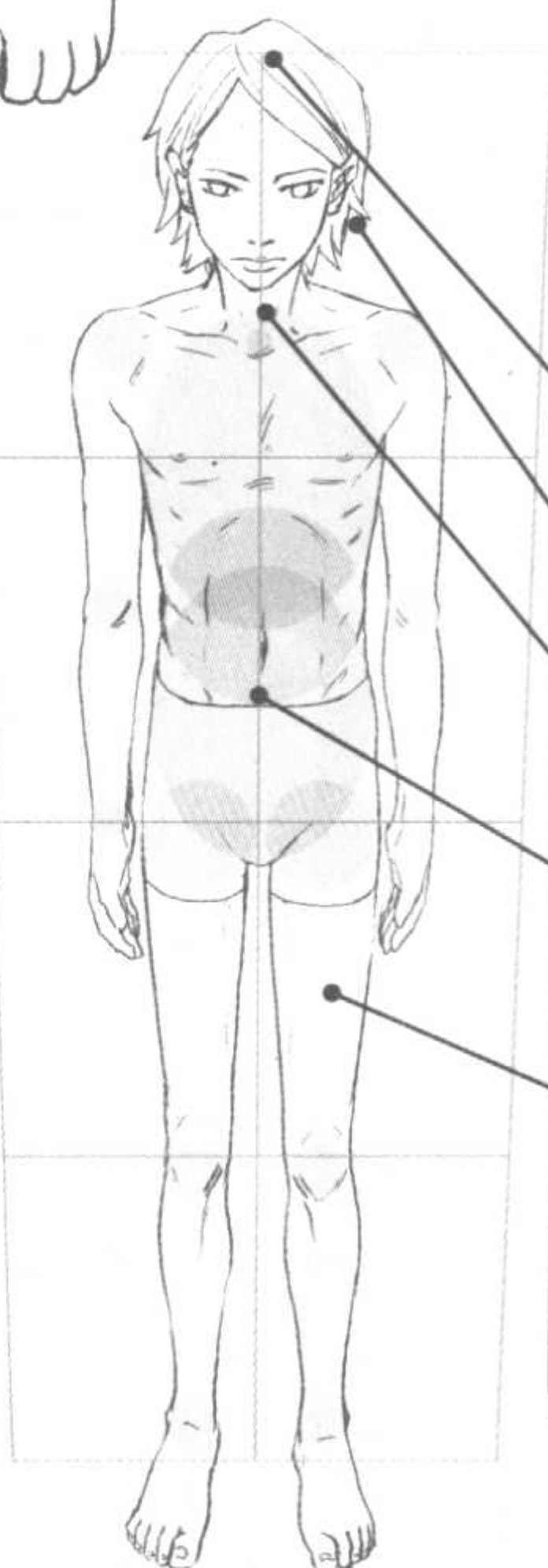
和正视图相比，俯视图的头部显得稍微大一些。

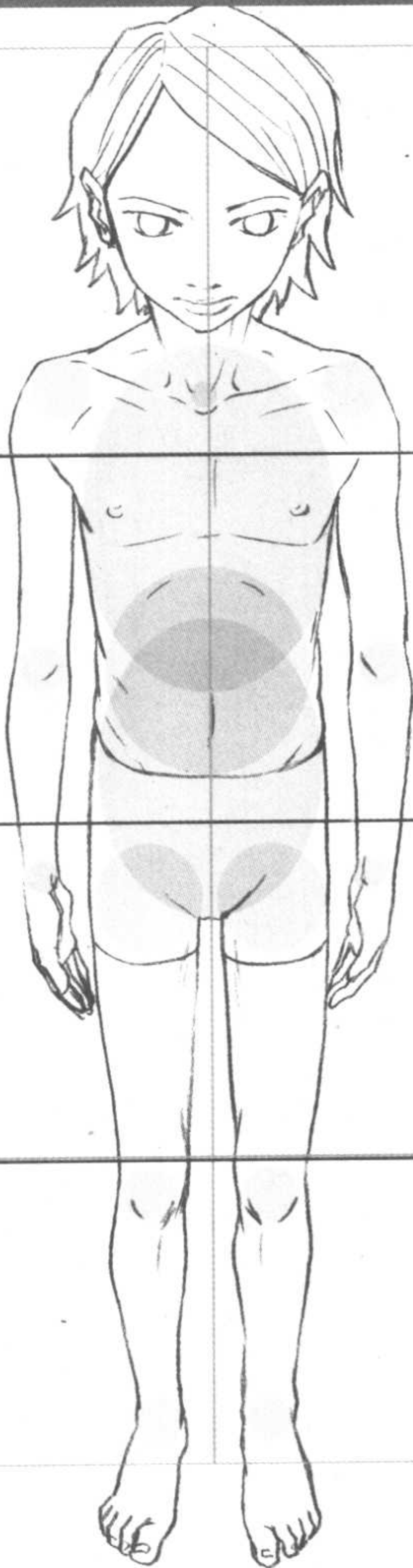
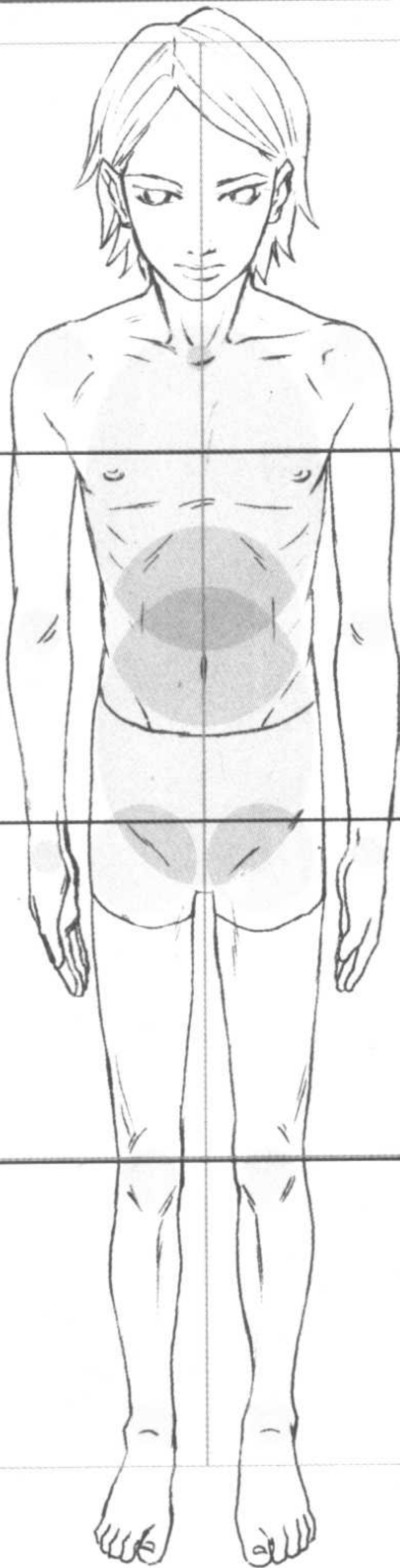
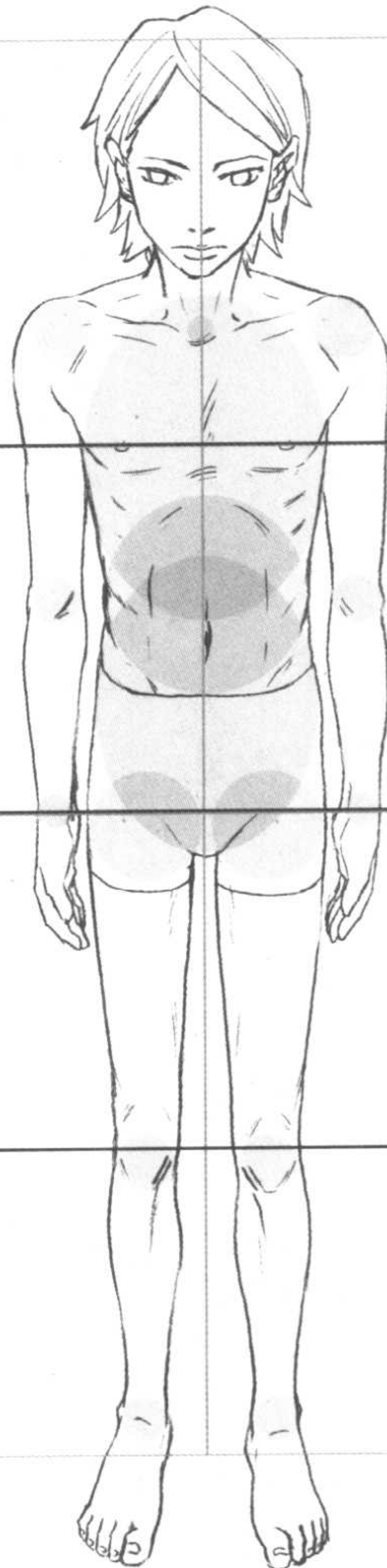
耳朵的位置和正视图是一样的。

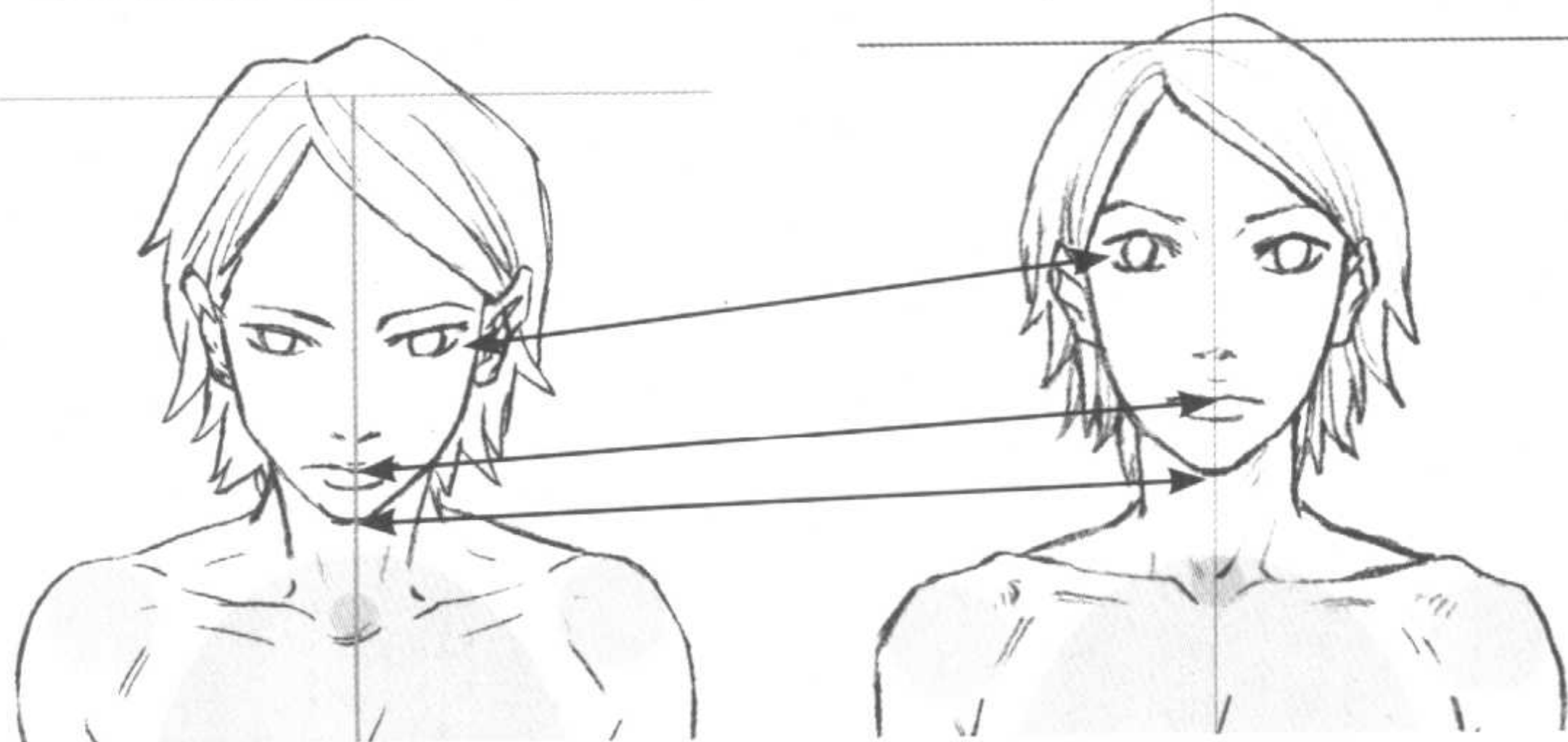
因为被隐藏在头部之下，所以俯视图的脖子的可见部分比较少。

俯视图的身体部分显得比较长。

膝盖的上方会变长。

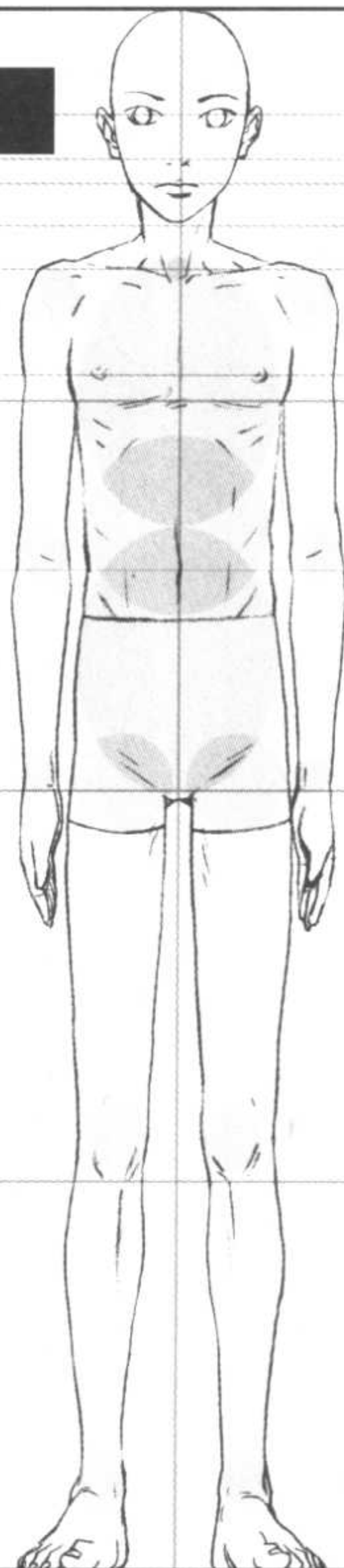
从上到下，所有的部分都会逐渐变小。

贴士

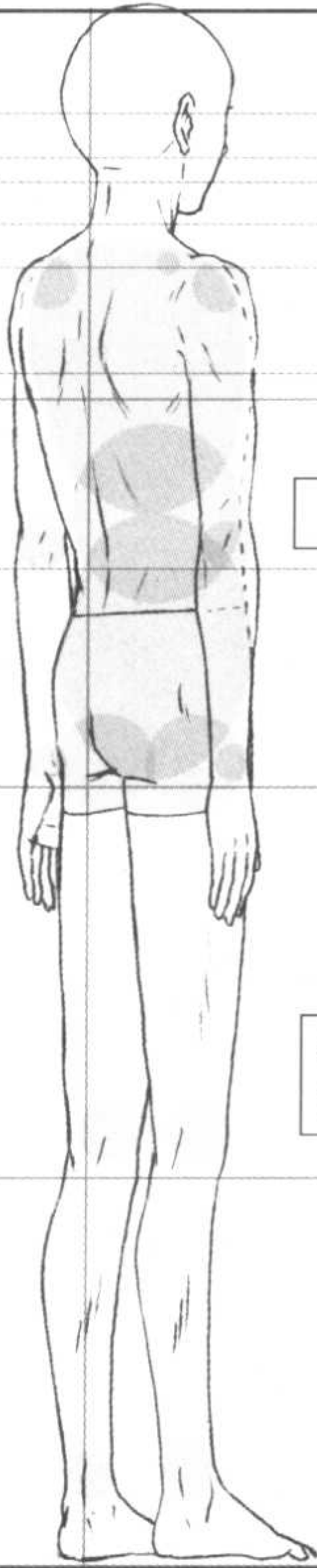
★俯视图的锁骨也是性感点！
画锁骨的时候，要给Y字型加上一定的角度。

六头身　七头身　八头身

贴士

★俯视图的脸部各部分向下方集中！
眼睛和眉，下巴和嘴等上下相连部分的距离要缩短，整体向下方集中，这样就可以形成俯视的脸部了。

由角度引起的形状变化

只要记住身体各部分的基本形状，在随着角度对形状进行改变的时候，就可以不再感到困惑了。如同在方块人那一页学过的一样，让我们来将其置换为以下的单纯形态再来探讨一下！

如果置换成单纯的形状的话，就比较好懂了吧！

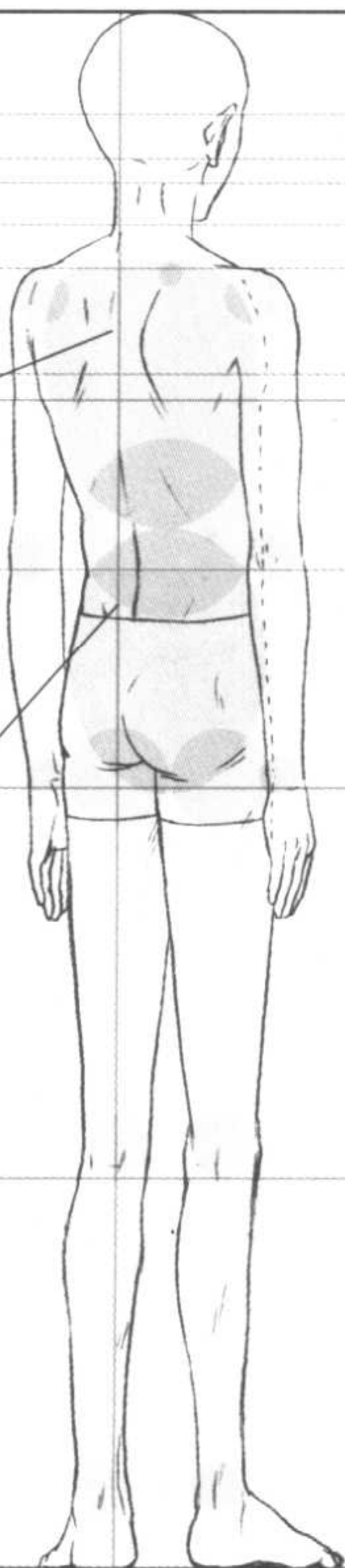
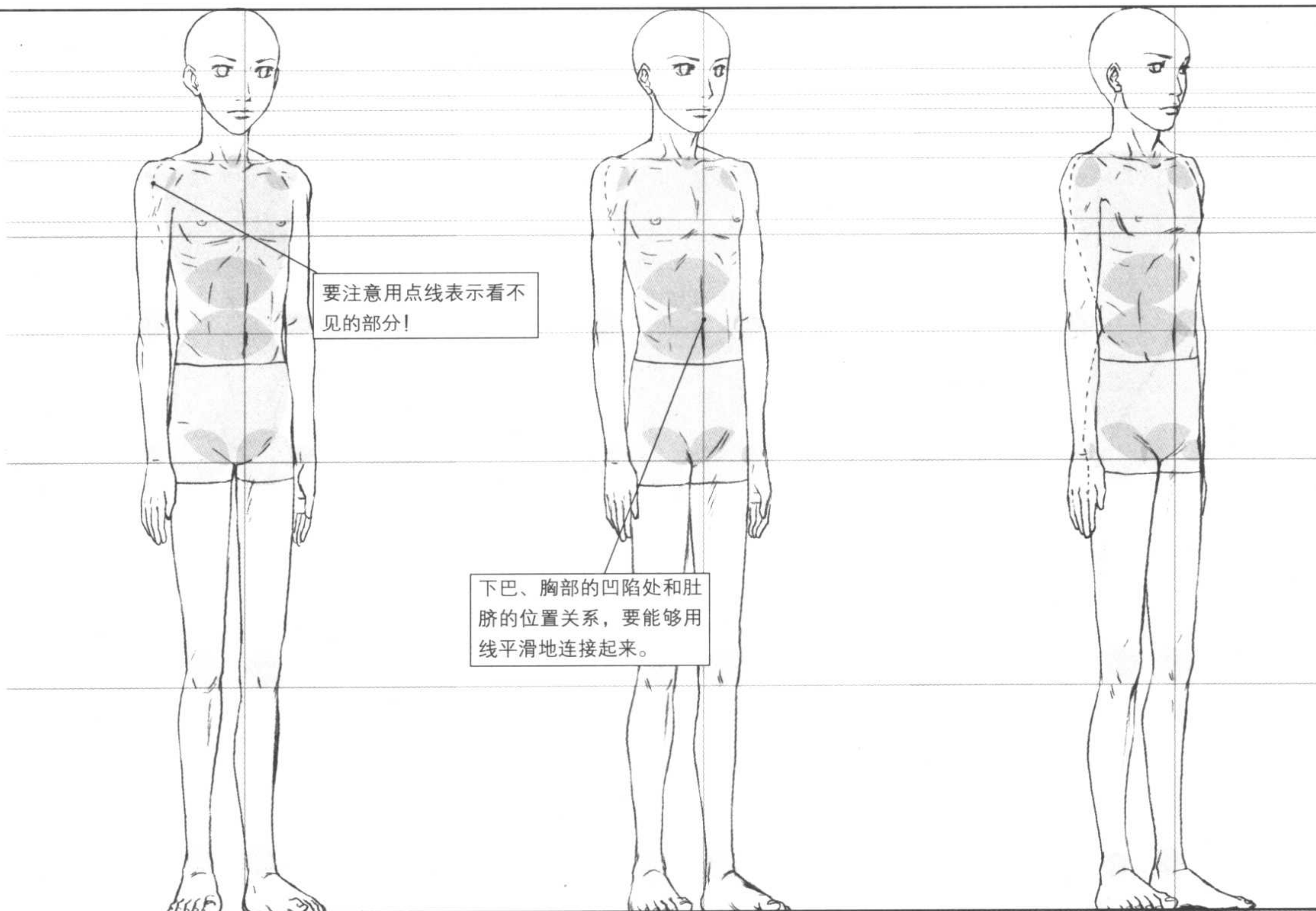
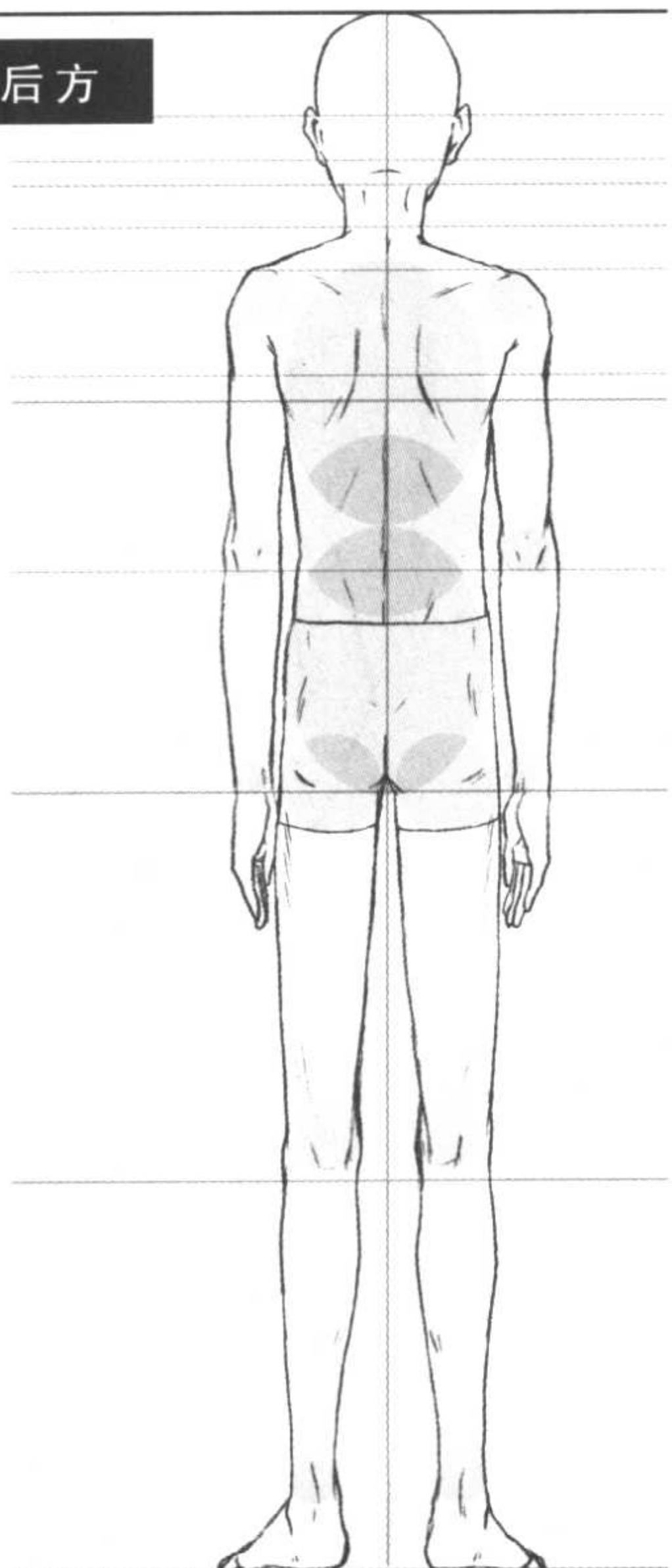
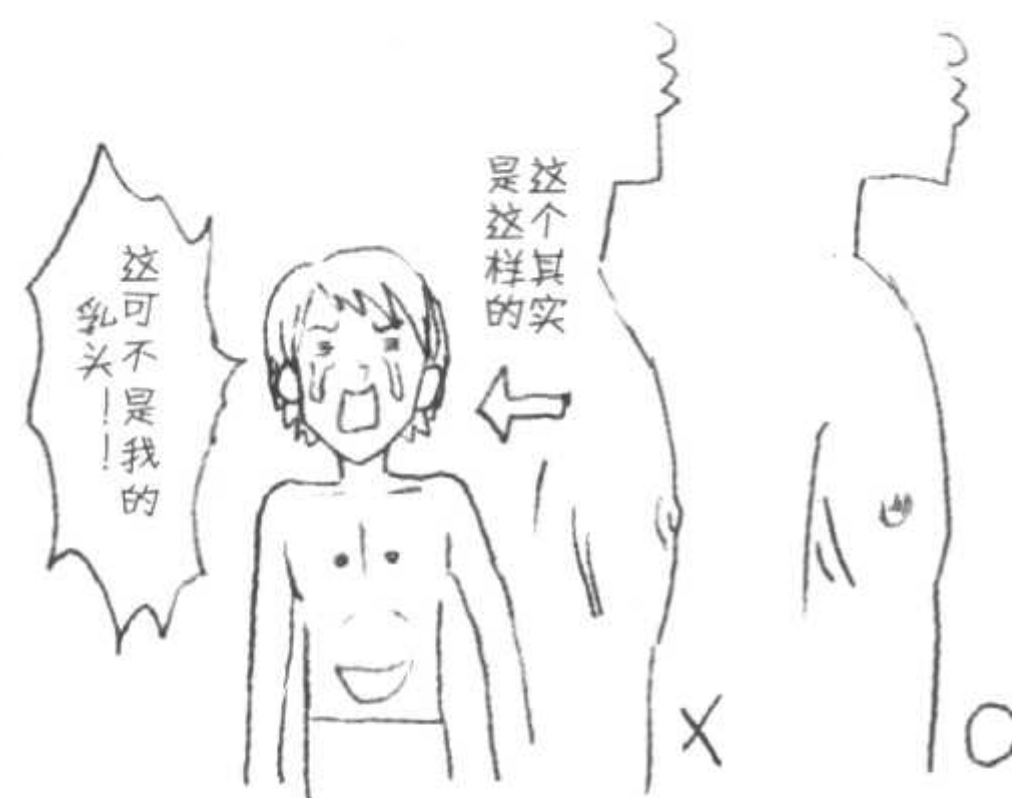
正面

侧面

从耳朵后面垂直地拉一根线，穿过肩膀的中心以及膝盖的后方，到达身体重心所在的脚跟。

注意后背的弯曲。

臀部的中心和背肌必须要相连！

要注意用点线表示看不见的部分！

下巴、胸部的凹陷处和肚脐的位置关系，要能够用线平滑地连接起来。

正后方

记住骨骼的特征！

如果可以非常好地画出身体骨骼的话，那么就只要在此基础上加上身体部分的特征就可以了。只要能够记住形状，就绝对没有任何困难可言。

01 | 锁骨和肩胛骨

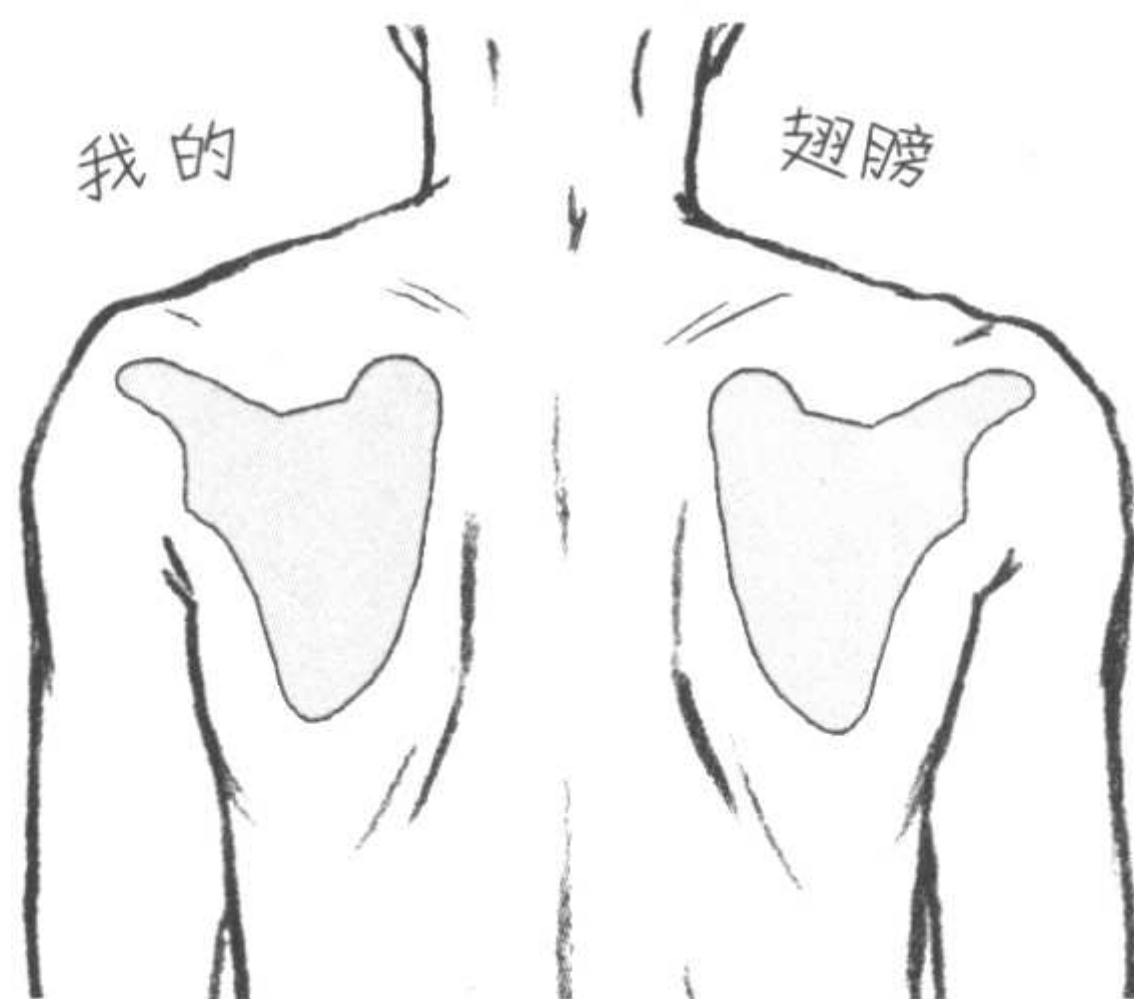
锁骨

锁骨的形状比较像自行车的车把。如果将下图中用圆圈围住的部分的骨骼稍微强调一下，就可以做出骨架支撑的感觉了。

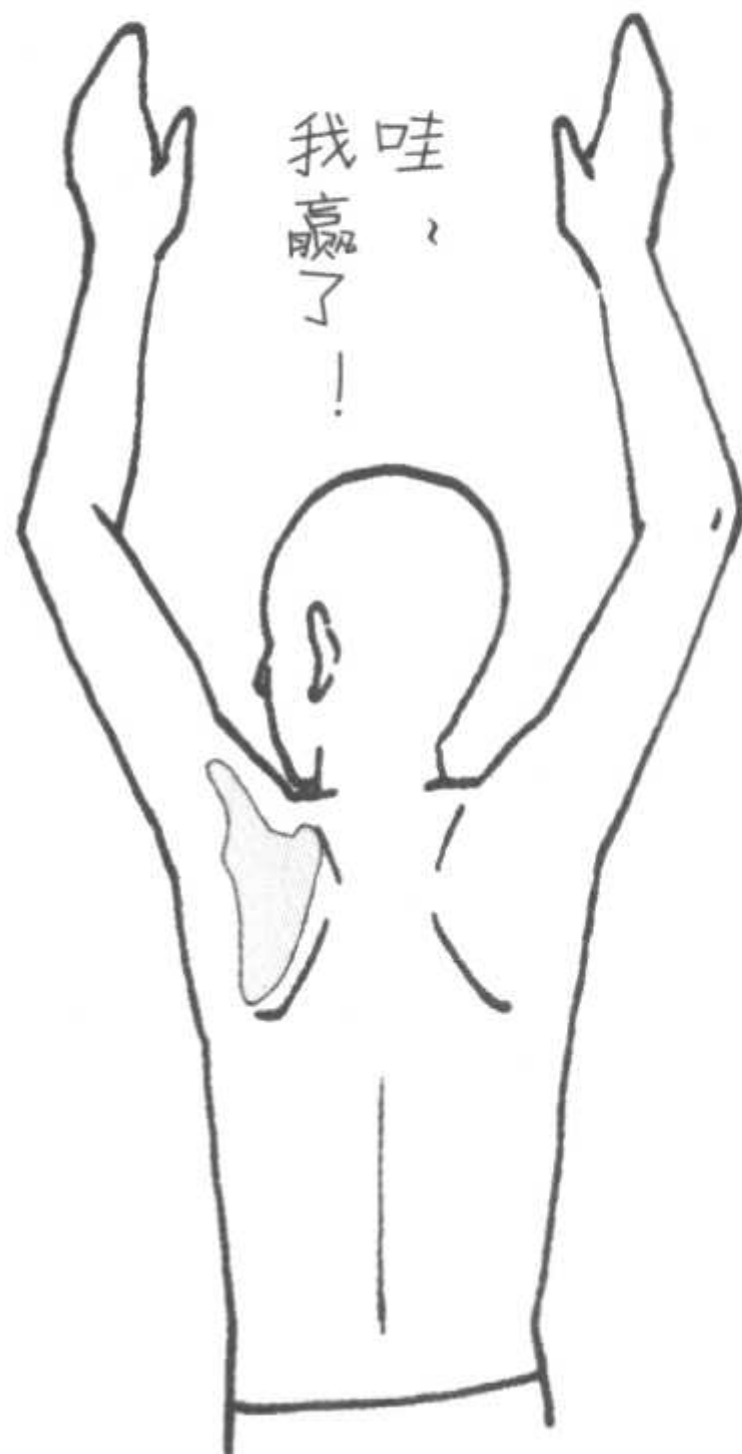
贴士

如果不画出喉头部分会给人以稍微年少的印象。中性的人物也是这样的。

肩胛骨

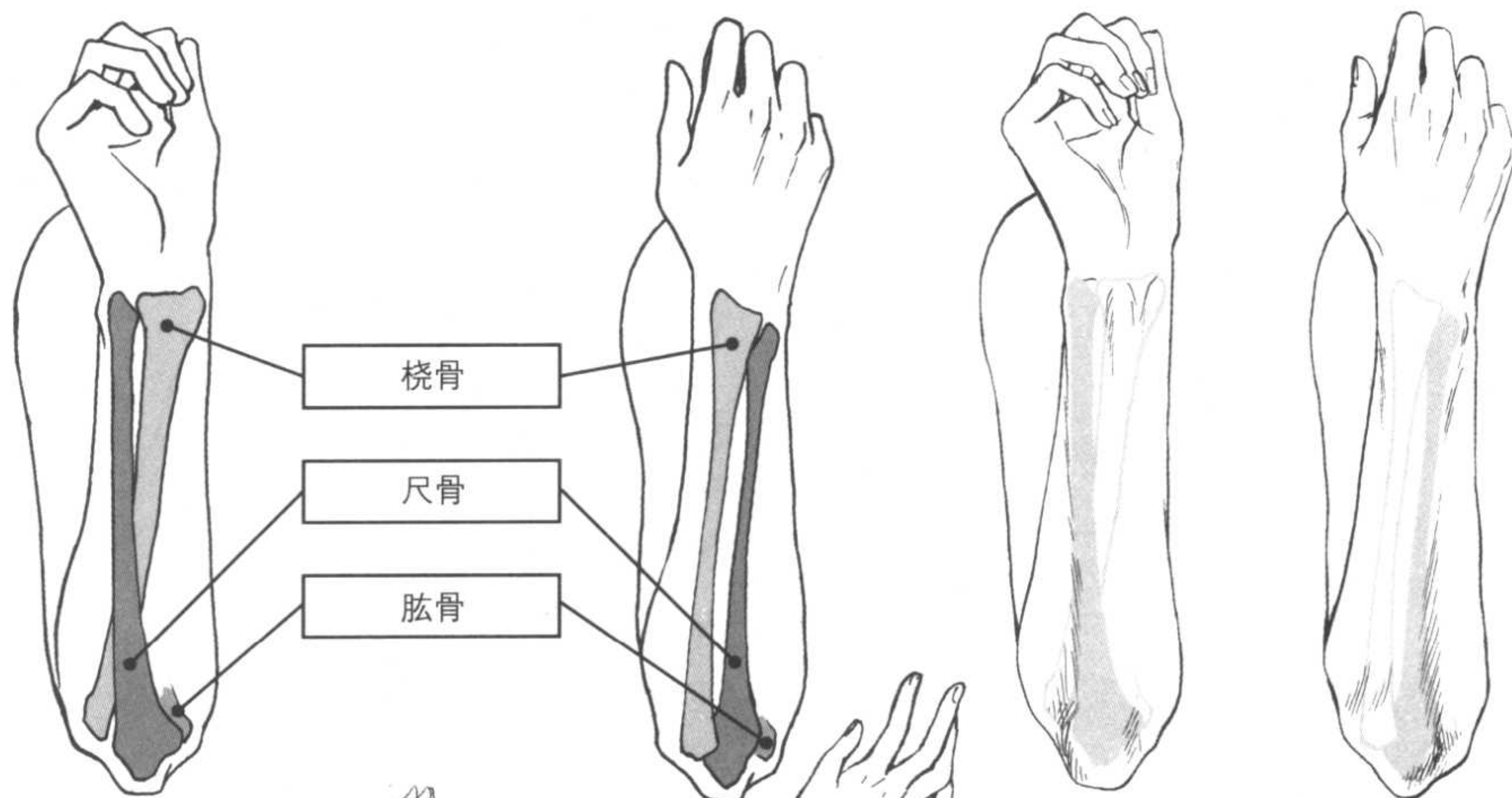
从后背看，肩胛骨处于这样的位置。如果肩膀动，它也会一起活动。这是真的。但是要记住，肩胛骨是不能向下方移动的。

普通

将肩膀向前伸，肩胛骨打开

将肩膀向后振，肩胛骨闭合

扬起手臂，肩胛骨上提

02 手臂骨骼

交差的尺骨和桡骨

根据手掌朝向的不同，尺骨和挠骨有时会交叉。

尺骨是关键

位于肘部和手腕的小指侧的坚硬的突起（相当于腿部的脚踝），被称为尺骨。在描画手臂的时候，要注意让这根坚硬的骨头从肘部一直通到手腕，这样，就可以画出自然的手臂来了。

手臂的简单形状

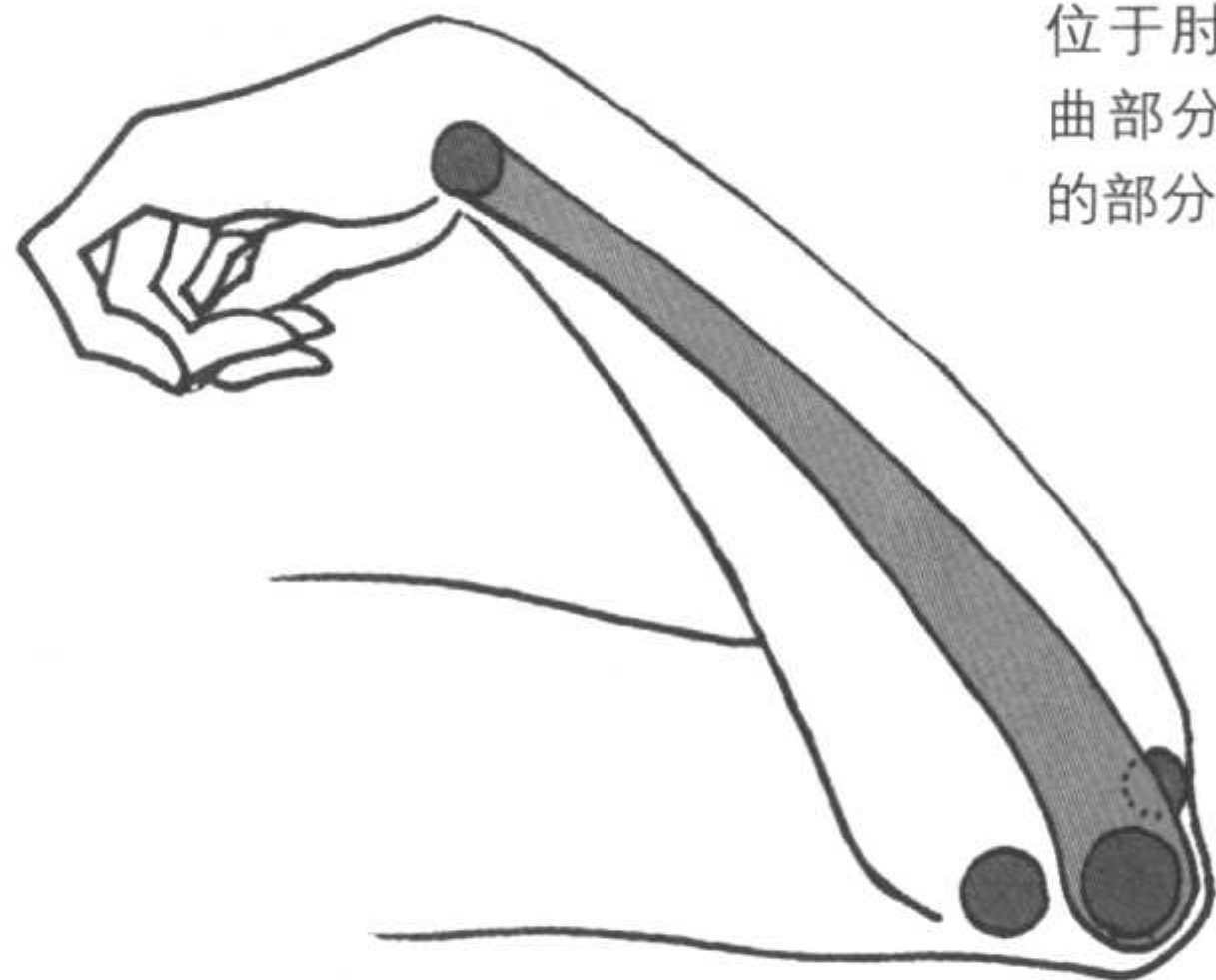
手臂的形状可以分为“肩”、“上臂”、“前臂”三部分。

关节

肘部有由尺骨、桡骨和肱骨形成的三个突起。

位于肘部内侧的弯曲部分是手臂最粗的部分。

贴士

错误的肘部。突出只有一个，而且这样有点过于尖了。

03 | 腿部骨骼

小腿和脚踝

如同箭头所示，腿部的内侧有四个弯曲，外侧有三个弯曲。

股骨

膑骨（膝盖骨）

胫骨

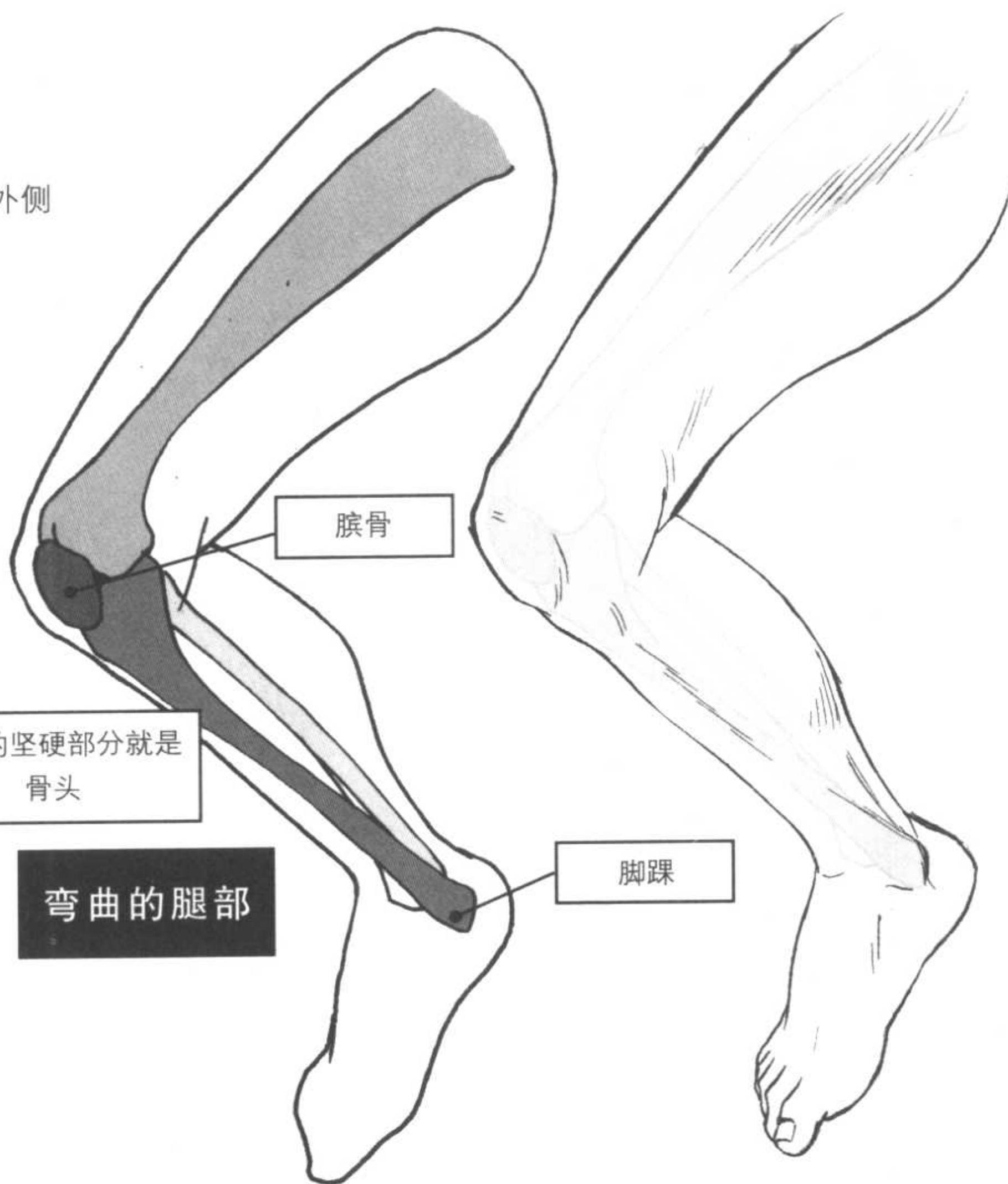
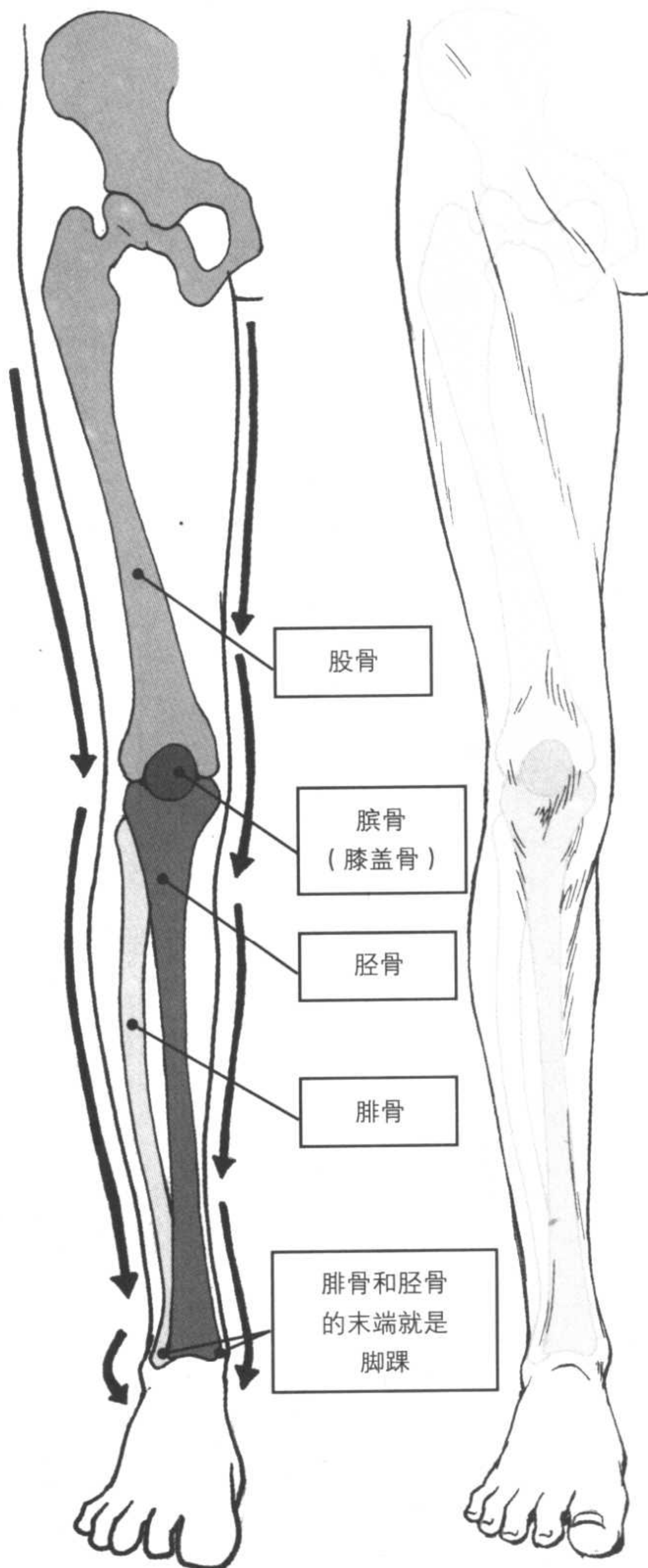
腓骨

腓骨和胫骨的末端就是脚踝

弯曲的腿部

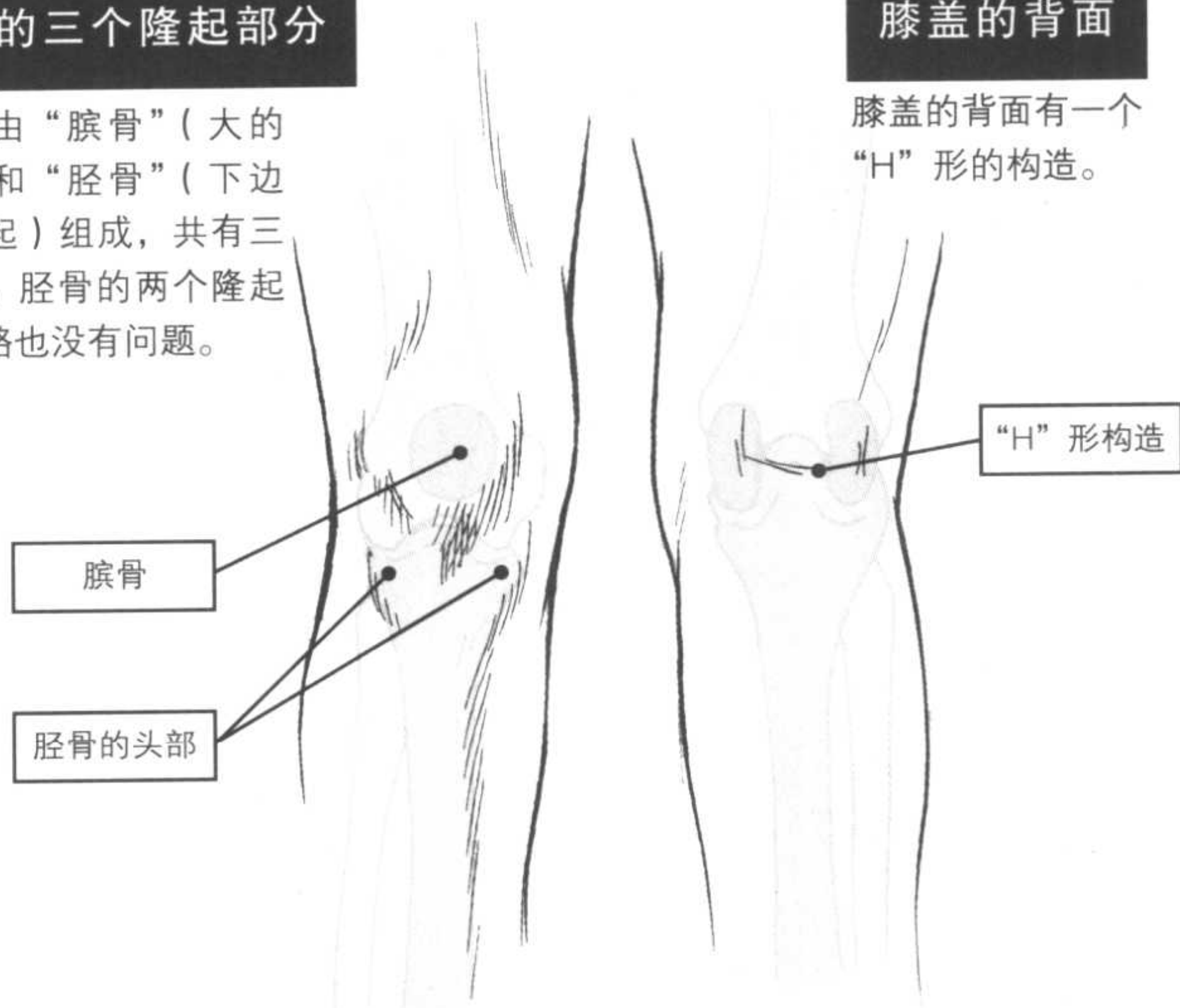
膑骨

小腿的坚硬部分就是骨头

脚踝

膑骨的三个隆起部分

膝盖是由“膑骨”（大的隆起）和“胫骨”（下边的小隆起）组成，共有三个隆起。胫骨的两个隆起即使省略也没有问题。

膑骨

胫骨的头部

膝盖的背面

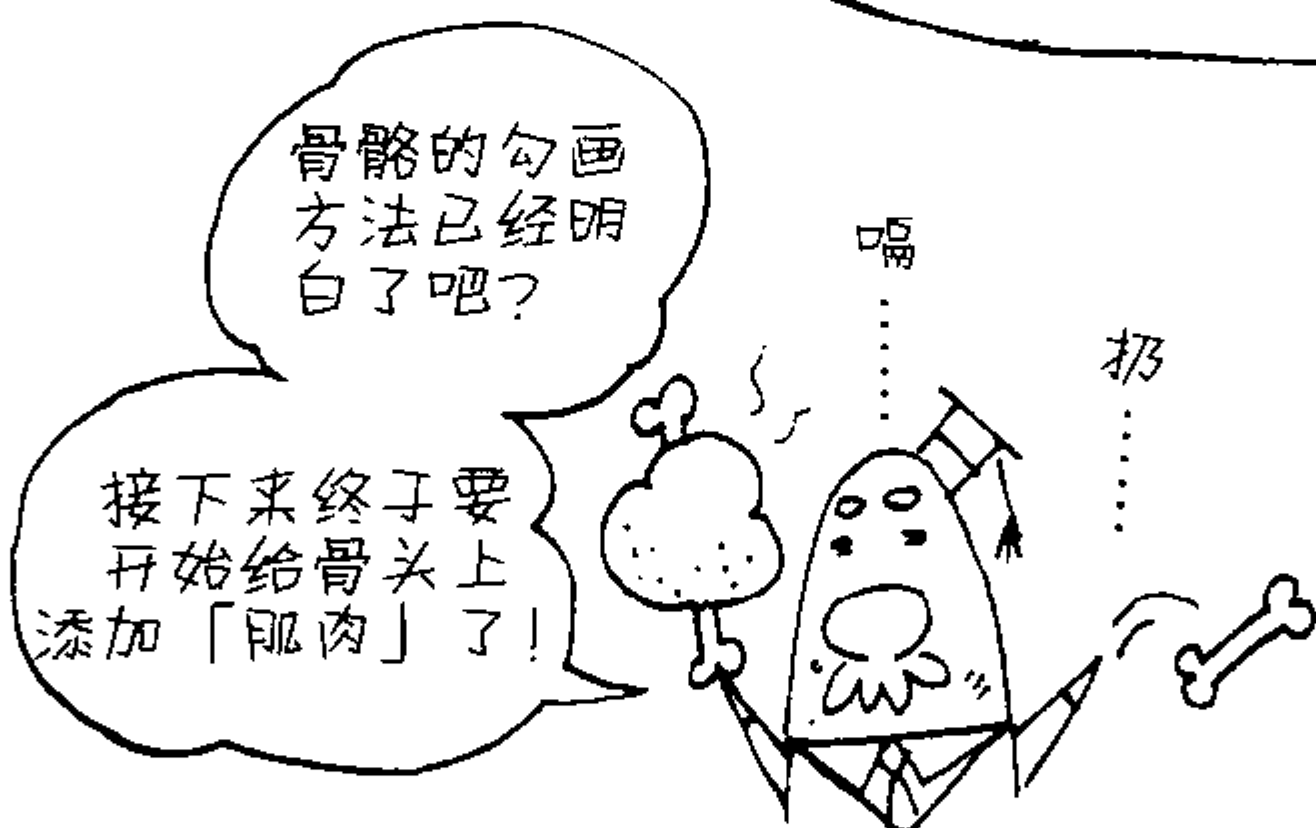
膝盖的背面有一个“H”形的构造。

“H”形构造

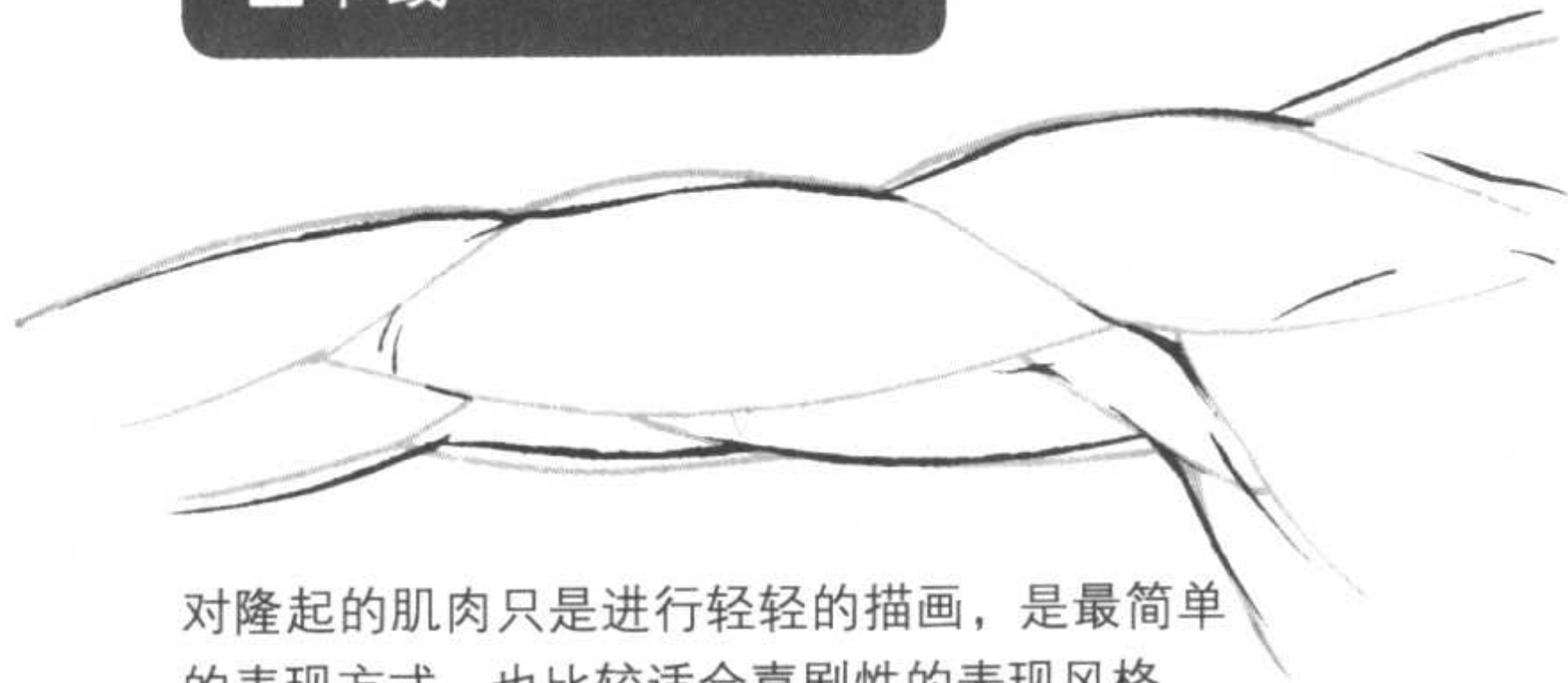
美少年老师的快乐关节讲座

在描画手臂和腿部的凹凸时，有时学生会在小腿和大腿的粗度上感到困惑，或者将膝盖以及肘部等关节部分画得太细。然而，仔细想想的话，就会明白，关节是骨和骨相连结的部分，比起其他地方，这里的骨头应该更加集中，所以绝不能变细。反而应该比其他的部位更加硬而粗，显出存在感来才行！要注意将关节的前后变细，做出凹凸的效果来！

K 关节的各种动作

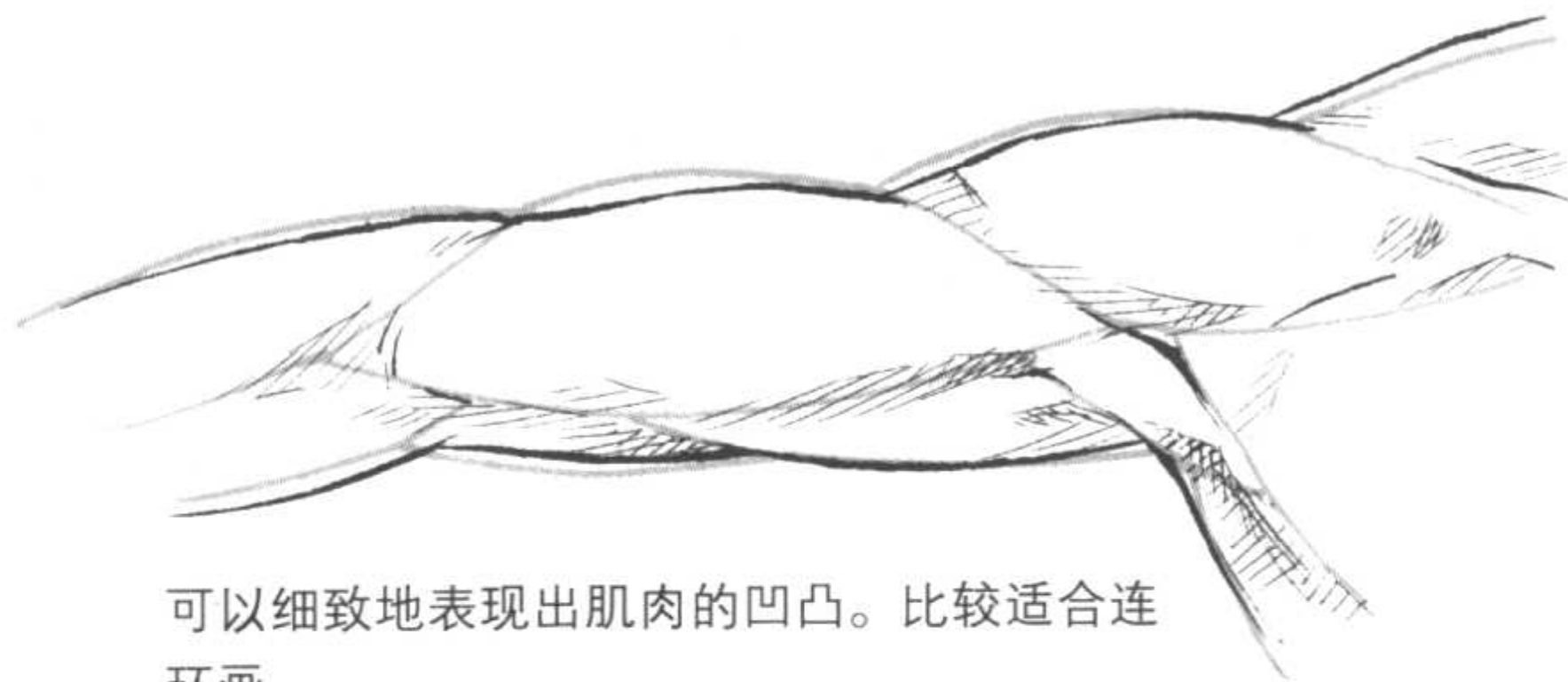
我们要一边注意此前学过的骨骼特征，一边实际地描画一下由于腿部和手臂的关节动作而形成的姿势。

肌肉的画法

人的肌肉如果要细分的话，可以分成 450 块。我们可不能一块一块都画出来！但是，如果什么都不画的话，那简直和在幼儿园学画画一样简单了！薄薄的，但是线条却非常好的肌肉是美少年所必须的，因此我们要学会肌肉的省略方法以及三种表现方法。

1 单线

对隆起的肌肉只是进行轻轻的描画，是最简单的表现方式，也比较适合喜剧性的表现风格。

2 单线＋斜线

可以表现出皮肤的柔软度，是一种接近真实的表现。

3 单线＋网格线

可以细致地表现出肌肉的凹凸。比较适合连环画。

肌肉图（正面）

肌肉的颜色越深，就越要优先描画

● 深灰—这些肌肉，即使是纤细型的人物，也最好薄薄地画一下比较好（喜剧类）。

● 薄灰—在标准体型上应当画出的肌肉（真实类）。

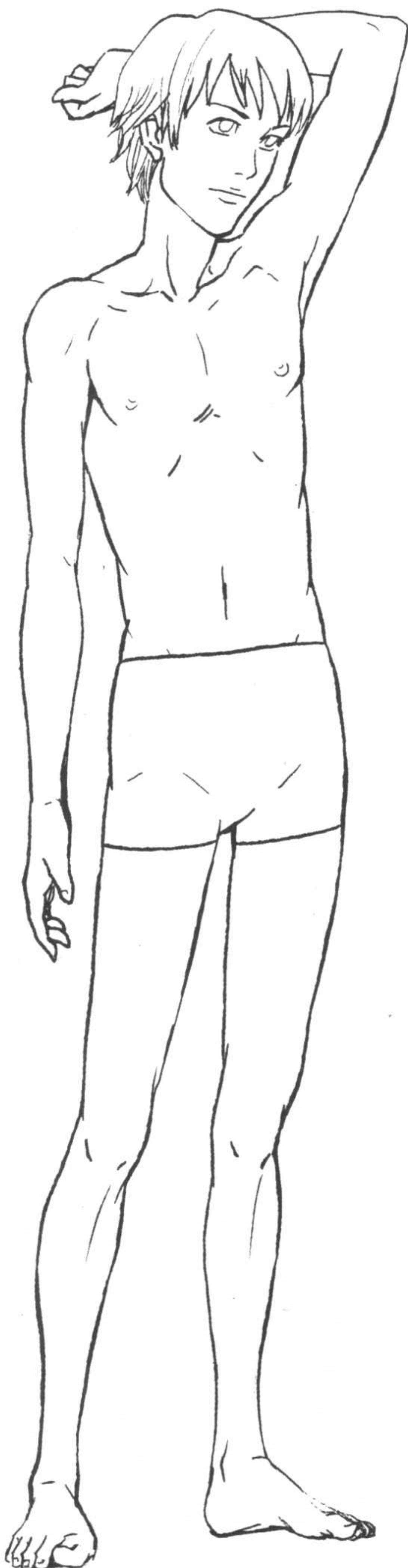
● 白—只有在强壮男人身上才能画出的肌肉（连环画类）。

肌肉的省略顺序

了解“纤细型”“标准型”“强壮型”男士肌肉的优先顺序！

三种肌肉表现（正面）

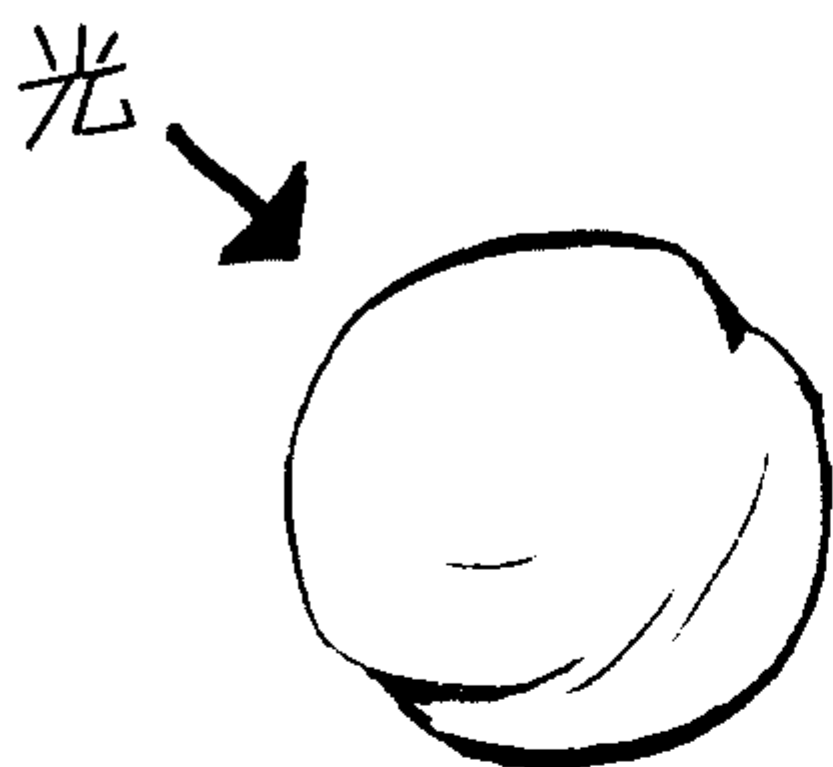
虽然体型相同，但是通过不同的表现方法，人物形象给人的印象却发生了很大的变化。

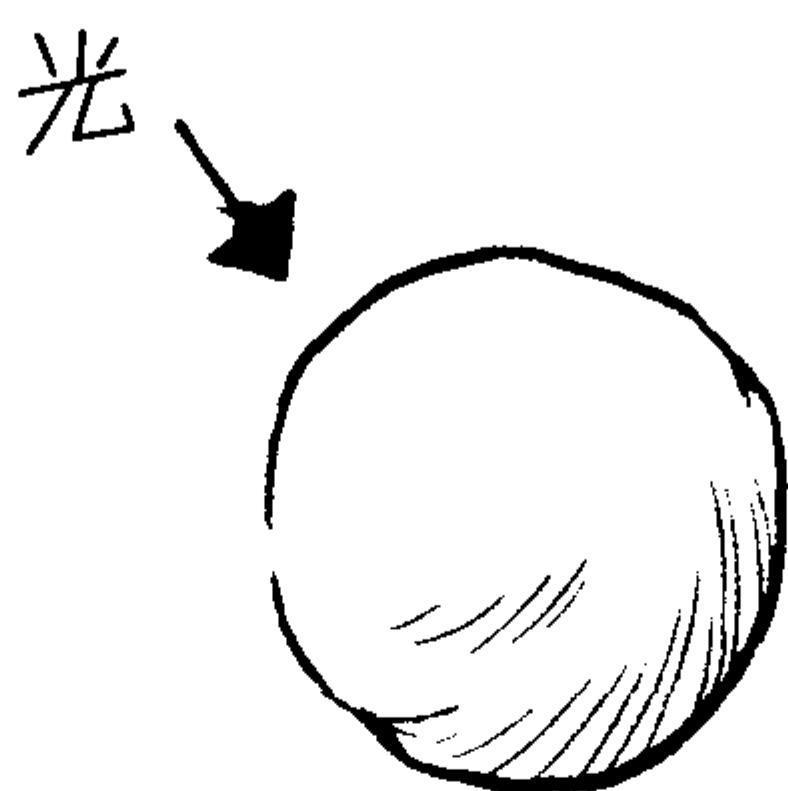
1 单线

2 单线＋斜线

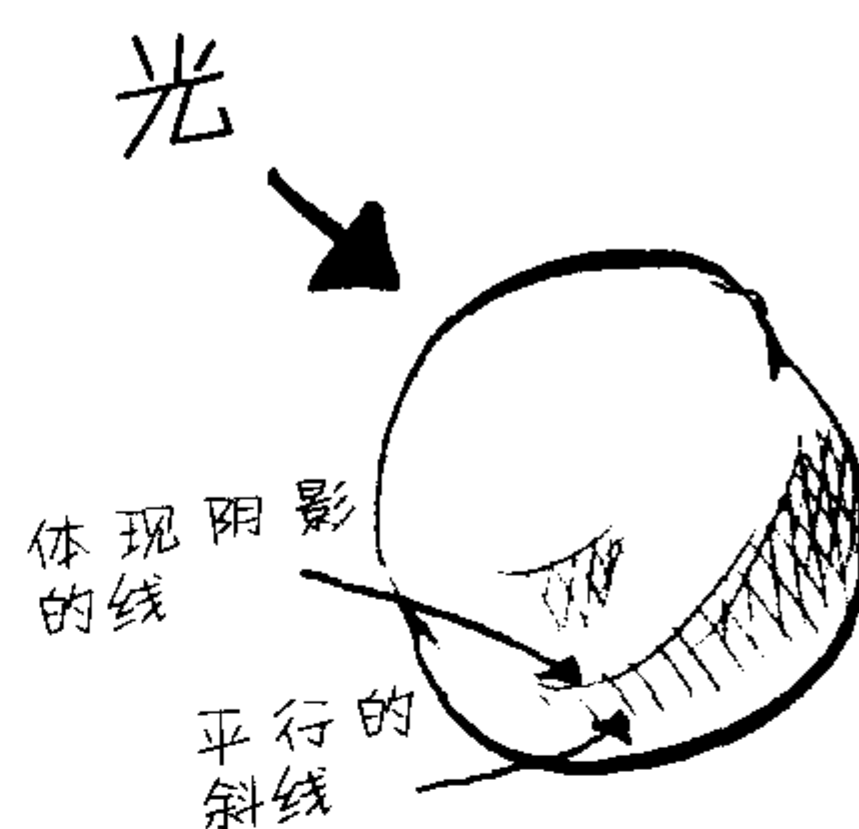
3 单线＋网格线

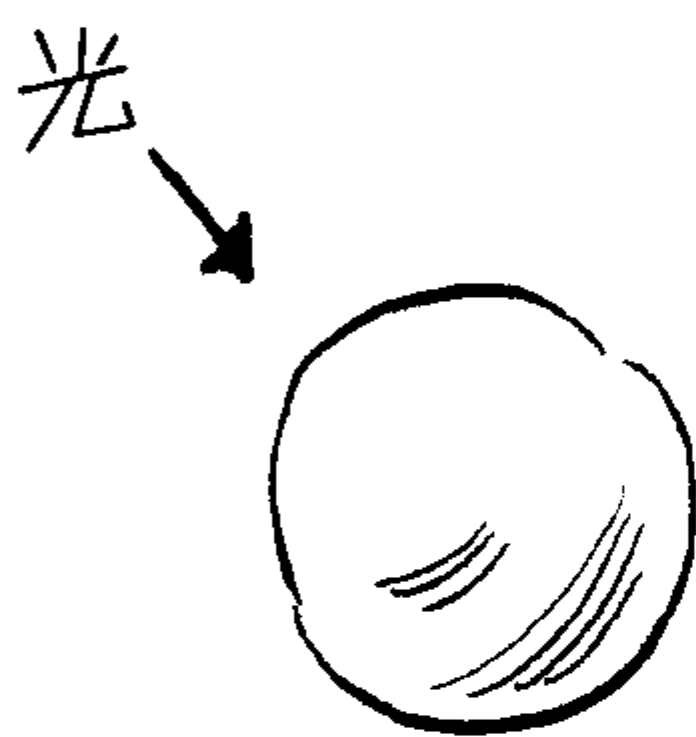
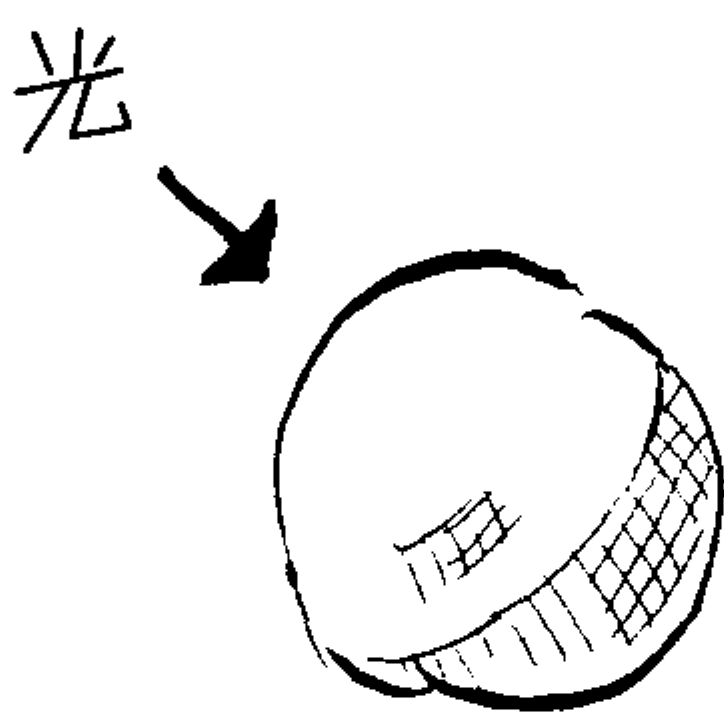
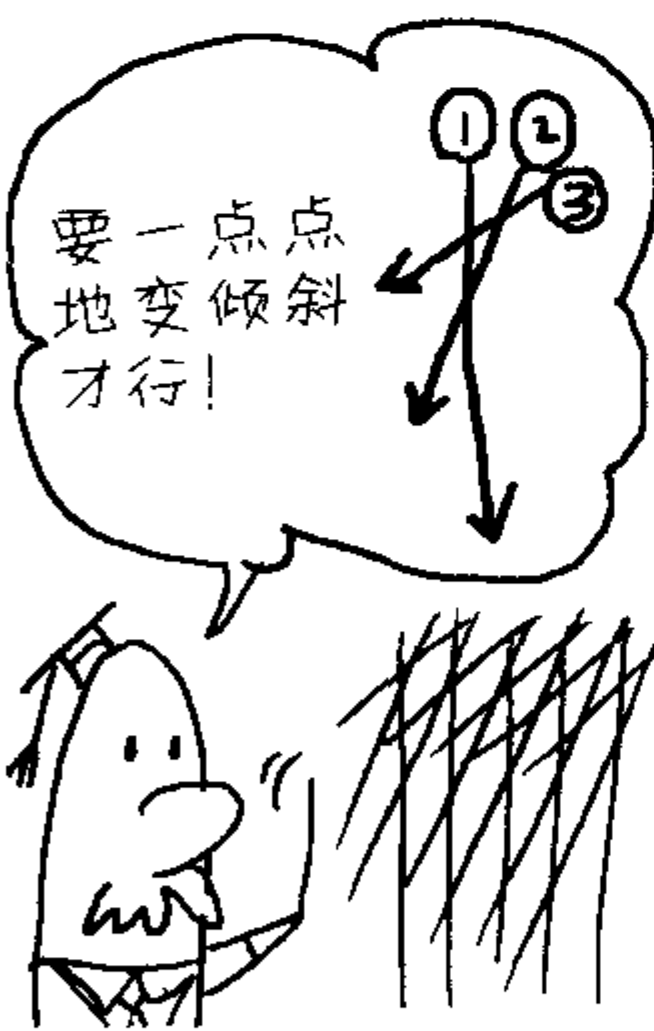
肌肉线条的画法

肌肉线条在身体运动的时候，位置也会发生变化。在这里，我们将光源的位置作为基准，考察一下肌肉线条的描画方法。

1单线

轻轻地画一些隆起。

2单线＋斜线

用圆头笔之类的工具沿着圆形画细线。如果能够一点点变换角度的话就更好了。

3单线＋网格线

用圆头笔等细细地添加一些和光源方向相对的单线以及平行的斜线。光线越暗，斜线的角度就越大。

失败的例子

2的失败的例子
由于线的间隔是均等的，所以有一种非常不真实的印象。

3的失败的例子
由于垂直地画上了网格线，所以无法表现出人皮肤的柔软度。

肌肉网格线的画法
因为和普通的网格线稍微不同，需要注意！

肌肉图（背面）

肌肉的颜色越深，就越要优先描画

● 深灰一这些肌肉，即使是纤细型的人物，也最好薄薄地画一下比较好（喜剧类）。

● 薄灰一在标准体型上应当画出的肌肉（真实类）。

● 白一只有在强壮男人身上才能画出的肌肉（连环画类）。

三种肌肉表现（背面）

虽然体型相同，但是通过不同的表现方法，人物形象给人的印象却发生了很大的变化。

1 单线

2 单线＋斜线

3 单线＋网格线

肌肉的伸缩和扭曲

在身体活动的时候肌肉是如何伸缩的呢？让我们一边实际描绘动态的姿势，一边对肌肉的“表情”进行思考吧！

如果抬高肩膀的话，斜方肌和三角肌的交界处就会凹陷下去。

如果要表现扭曲的身体的话，只需要根据背阔肌和腹外斜肌的线条进行描绘，非常简单。

如果后背肌肉伸长的话，腹部的肌肉就会收缩；大腿肌肉收缩的话，大腿后方的肌肉就会伸长。身体前后的肌肉是一体的。

如果手臂高抬的话，三角肌、斜方肌就会隆起。

如果画出背阔肌的线条的话，立体感就能增加！

即使只让抬高手臂一侧的斜方肌，也能够制造出整体气氛来了。

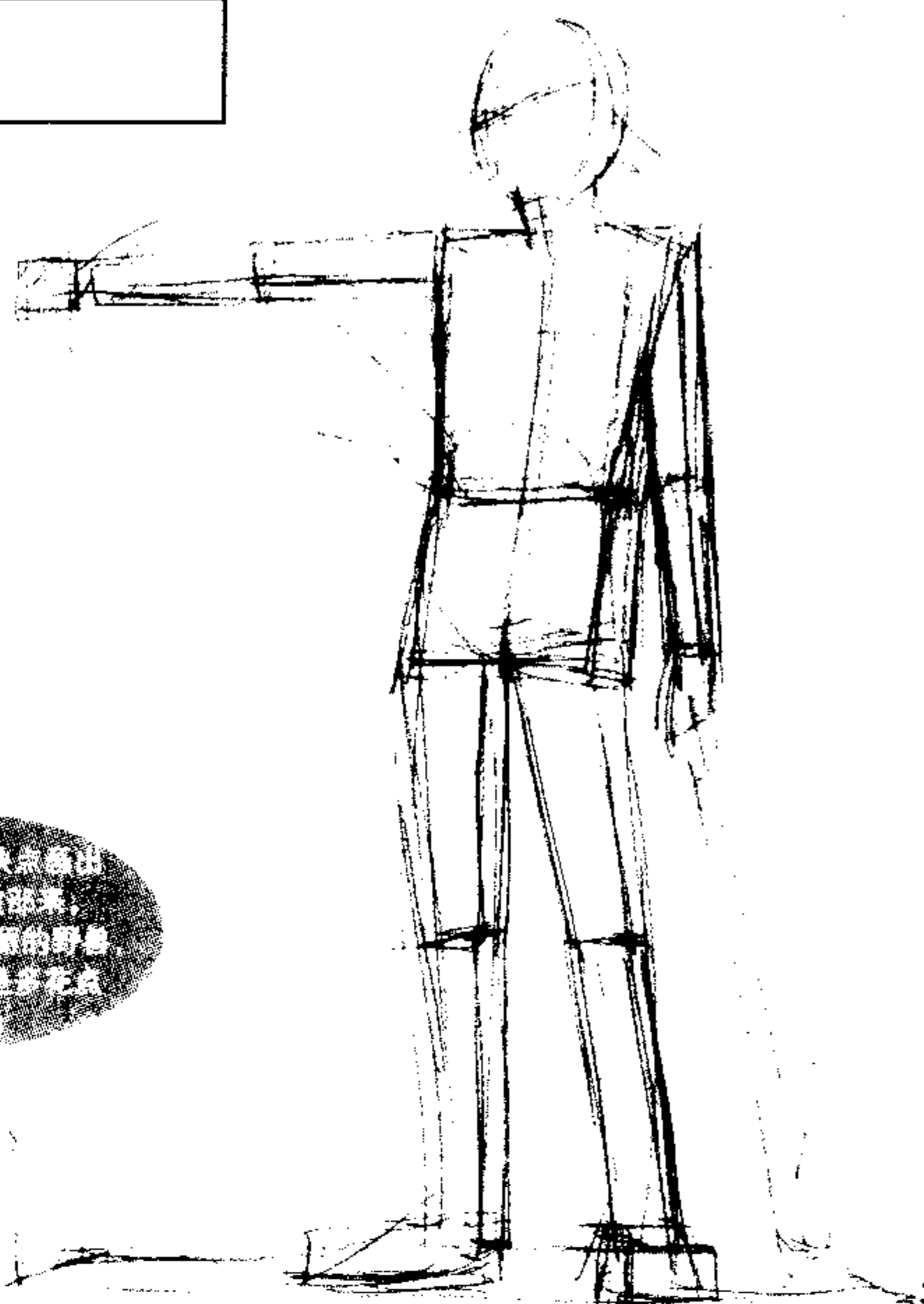
通过中心线、边线和环切线，可以看出伸缩和扭曲来。当身体扭曲的时候，如果注意到连接喉咙以及肚脐的中心线的话，就不会失去平衡感。

边线

环切线

中心线

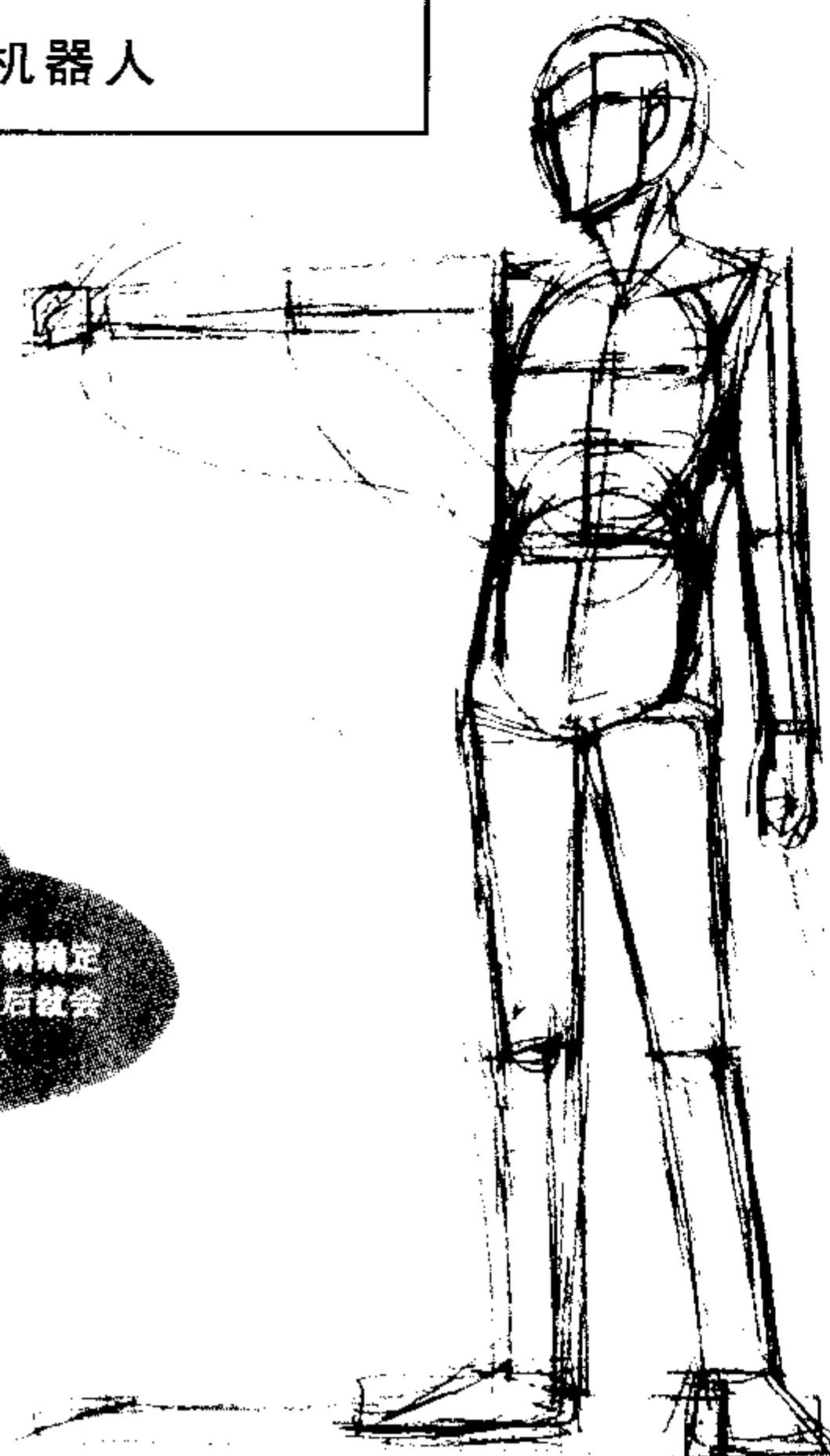
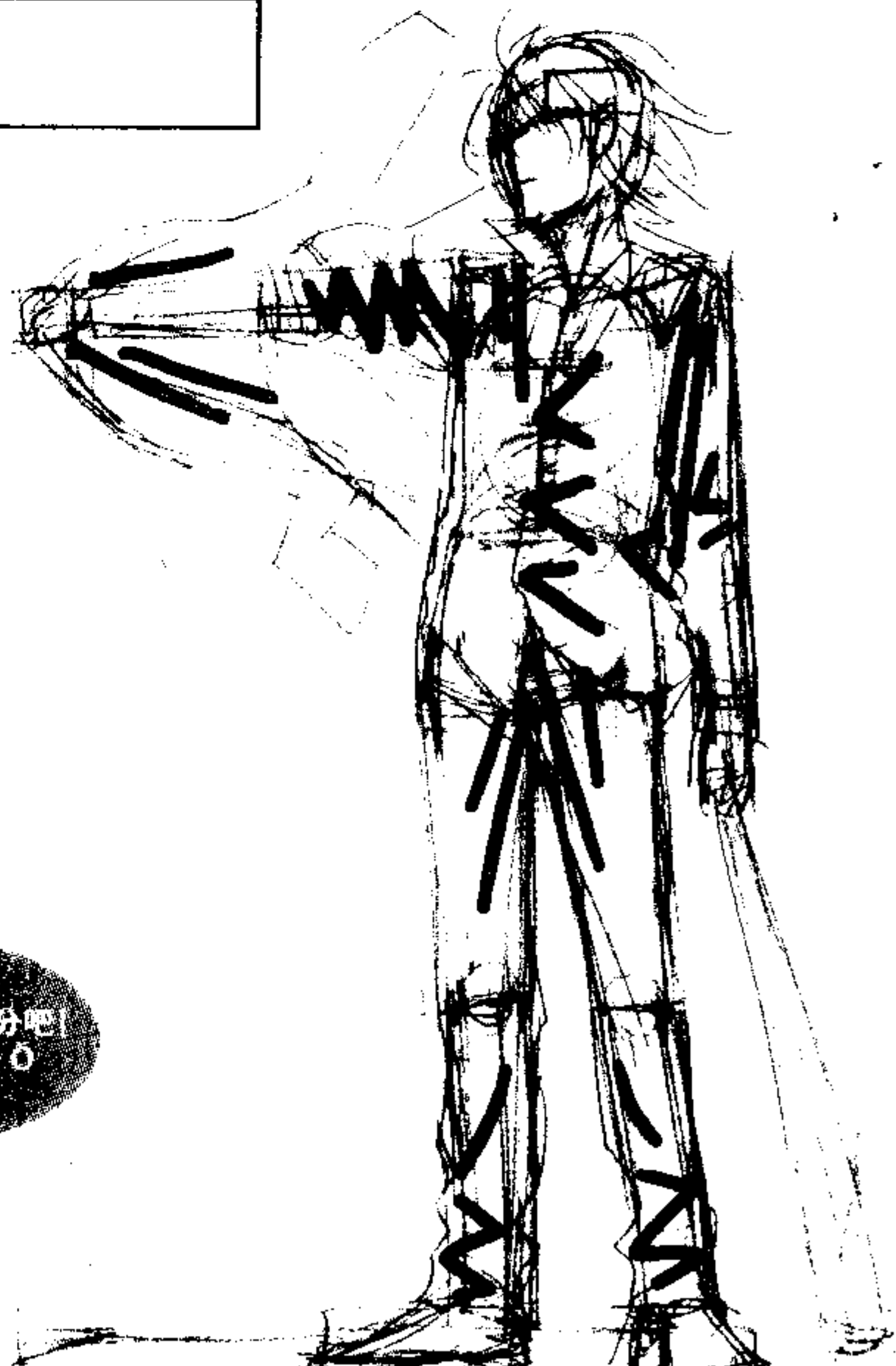
C试创作（站姿篇）

让我们使用此前学过的骨骼和肌肉的描画方法，和美少年老师一起来画人物的站姿吧。美少年老师："那么，你也准备好纸和画笔吧！"

1 准备

首先要充分想像出自己要画的人物形象。从服装、面容、姿势、直到性格，都要尽可能具体地想像出来。然后，将人物站立的空间用立方体表示出来，在其范围内粗略地画出草图。如果在这里就画出了细微部分，之后若画错了，擦掉重画就会太费功夫，因此要快速并简略地画。

2 方块人

在骨骼的部分已经学过，要利用腹部的三个圆柱（第 13 页到第 15 页）寻求骨骼的平衡感，然后用方块表示出身体以及脚、手臂、脸部等的朝向。虽然距离人形还有很大的差距，但是立体感已经出来了吧。

3 机器人

继续利用腹部的圆柱划分出腰部以及关节的位置，同时对在2中画的方块的面进行修正，使其看上去更像人一些。

4 草稿

要简单地画出身体的轮廓、发型、服装来，并保持平衡感，同时也要将衣服褶皱的方向简单地表现出来。注意风吹的方向，画出褶皱的流动感。步骤2到步骤4虽然比较不起眼，但却是重要的草稿部分。在绘出完整的图形之前，如果觉得这部分不满意的话，要坚决重新画一次。

5 准细节勾画

终于到了期盼已久的细节部分勾画了！那么让我们随心所欲地画出表情和服装的细节吧。这里可以感性地画出神田君的样子。美少年老师对于小的物件也十分认真，从这里可以看出他的创作激情已经被激发了。

6 主线的描画

以5中完成的神田君作为底稿，用比较粗的笔（这里使用G型笔）对主线（轮廓），头发的大体波动，比较大的褶皱等进行自由的描绘。在这里，还是不要画细节，比如头发的细节、眼睛、嘴巴、服装的细微褶皱，肌肉的线条等。最开始用比较粗的线画主线的话，在完成时就可以有凹凸的效果了。

7 细节细化

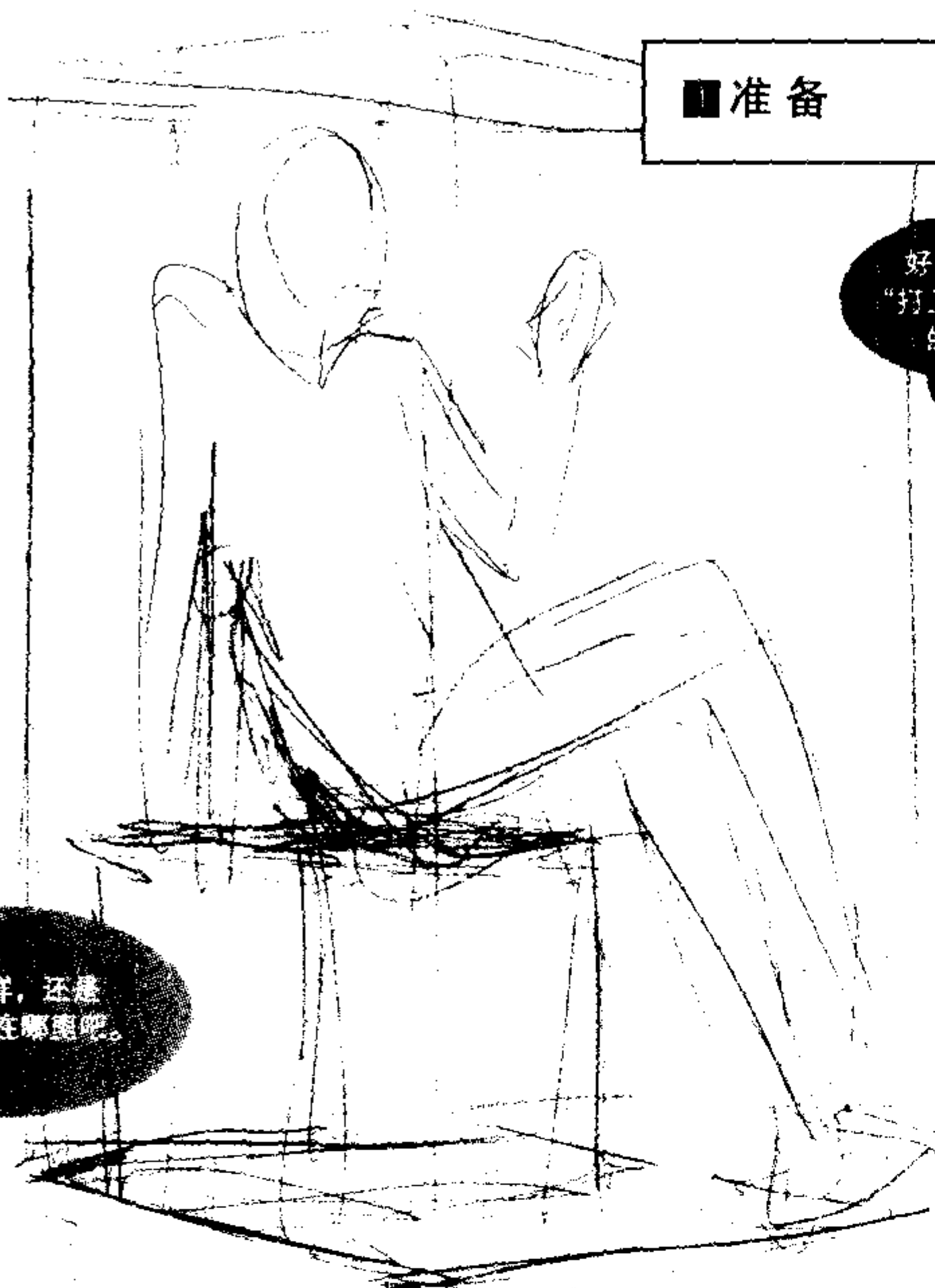
这次相反，用细笔（这里使用圆头笔）对细节进行细致的描写。可以根据自己的喜好精细地描画，能画多细就画多细。上衣的缝线以及袖口的扣子，或者Y字型衬衫的胸部口袋的松弛感等，画得越细，神田君的真实感就越强。

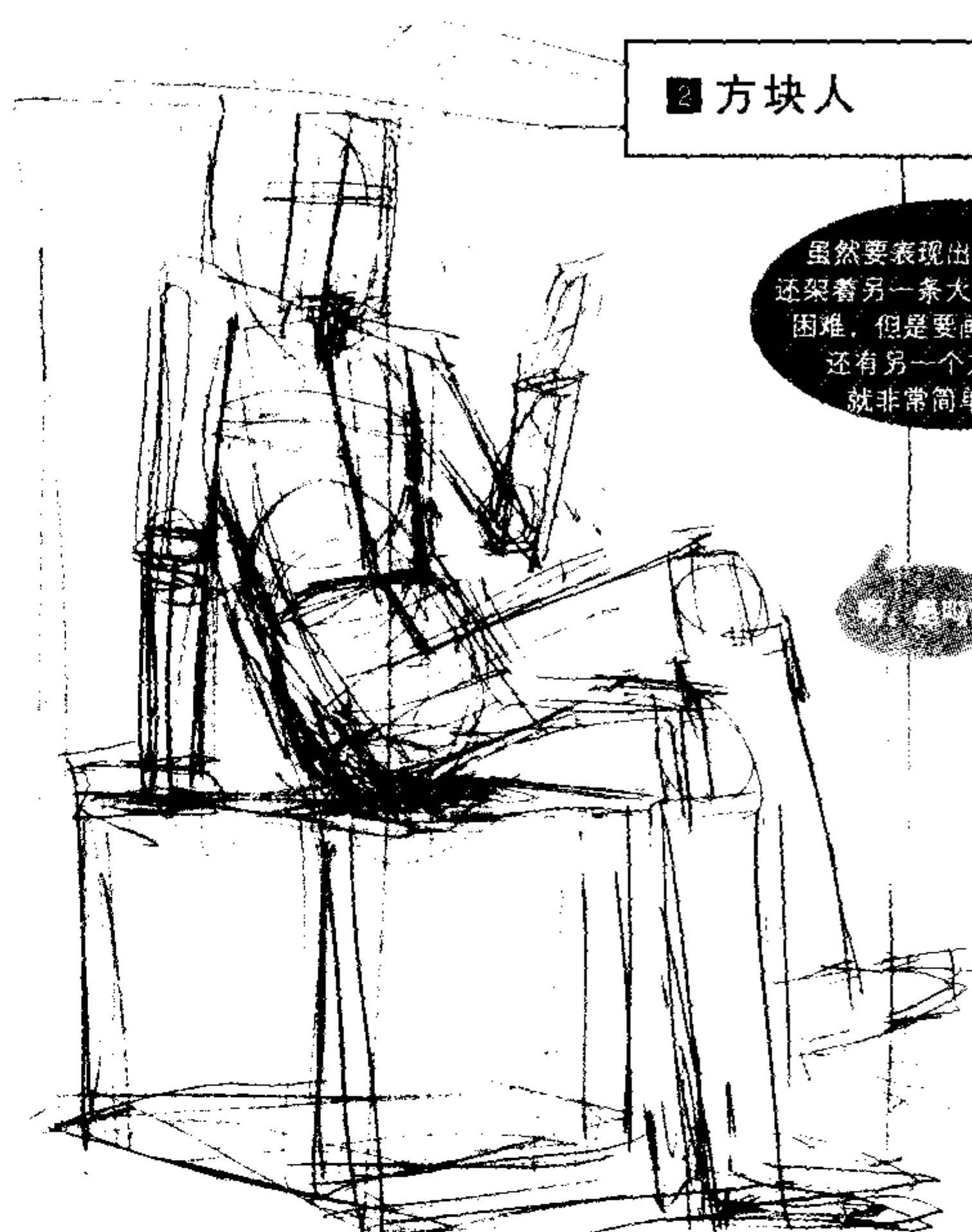
8 完成

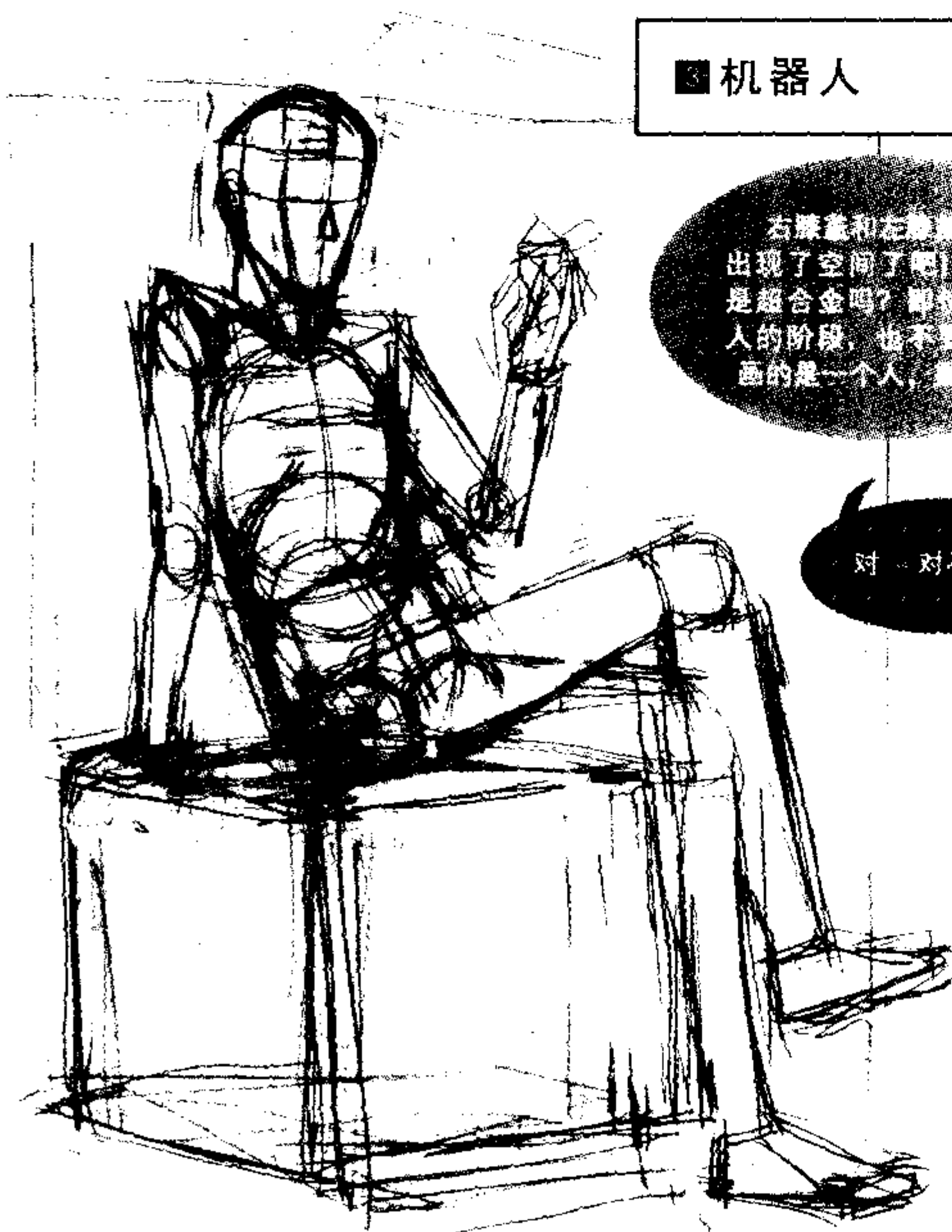
添加上色调。确定光源的位置，添加上阴影的部分。

试创作（坐姿篇）

作为应用篇，在这里我们也试着画一个坐着的人。你要在美少年老师的指导下，和转校生平凡太郎君一起做。好了，纸和画笔！

1 准备

首先，与站姿一样，将要画的人物形象具体地想像出来。然后，将人物坐着的空间用立方体表示出来，在其范围内简单地画出草稿。细微的部分不要画。坐姿的高度一定要准确地确定下来。

2 方块人

用腹部的三个圆柱（第 13 页到第 15 页）寻求骨骼的平衡感，然后用方块将身体以及脚、手臂、脸部等的朝向表示出来。注意，跷着二郎腿的膝盖上边以及膝盖下边的长度，左右腿不能有过大的差距。在这种情况下，由于是从左侧方看两条大腿的交叉状态，所以右边大腿看上去比较短。

3 机器人

继续利用腹部的圆柱确定腰部以及关节的位置，同时对在2中画的方块的面进行修正，使其看上去更像人一些。

4 草稿

简单地画出身体的轮廓，发型以及服装，调整平衡。将衣服褶皱的方向也简单地表示出来。腰部以及大腿根部的弯曲部分，还有卷起的运动服的袖子上会出现很大的褶皱。对于画起来比较困难的姿势，要反复地画，逐渐地找到正确的答案。

终于到了期待已久的细节部分的勾画了！那么让我们随心所欲地画出表情和服装的细节吧。在这里可以感性地画出凡太郎君的样子来。凡太郎君对于小的物件也十分认真，从这里可以看出他有点自恋。

将5中完成的凡太郎作为底稿，用比较粗的笔（这里使用G型笔）对主线（轮廓）以及头发的曲线，比较大的褶皱等进行自由的描绘。在这里，还是不要画头发的细节，眼睛、嘴巴、服装的细微褶皱，肌肉的线条。如果将大腿和大腿重叠的部分以及坐着的物体的表面画得比较粗的话，就可以画出坐着的存在感了。

这次相反，用细笔（这里使用圆头笔）对细节进行细致的描写。可以根据自己的喜好细微地描画。能画多细就画多细。在这里也要画出服装的质感来。越画，凡太郎君的真实感就越强。

添加上色调。确定光源的位置，添加上阴影的部分。

全身肌肉样本

在描绘立体的人体时，必须和骨骼一样要注意一点，那就是肌肉的形状和走向！让我们参考以下的肌肉图。

全身肌肉图（正面）

全身肌肉图（背面）

上臂肱二头肌

前锯肌

腹直肌

大腿肌群

前胫骨肌

背阔肌

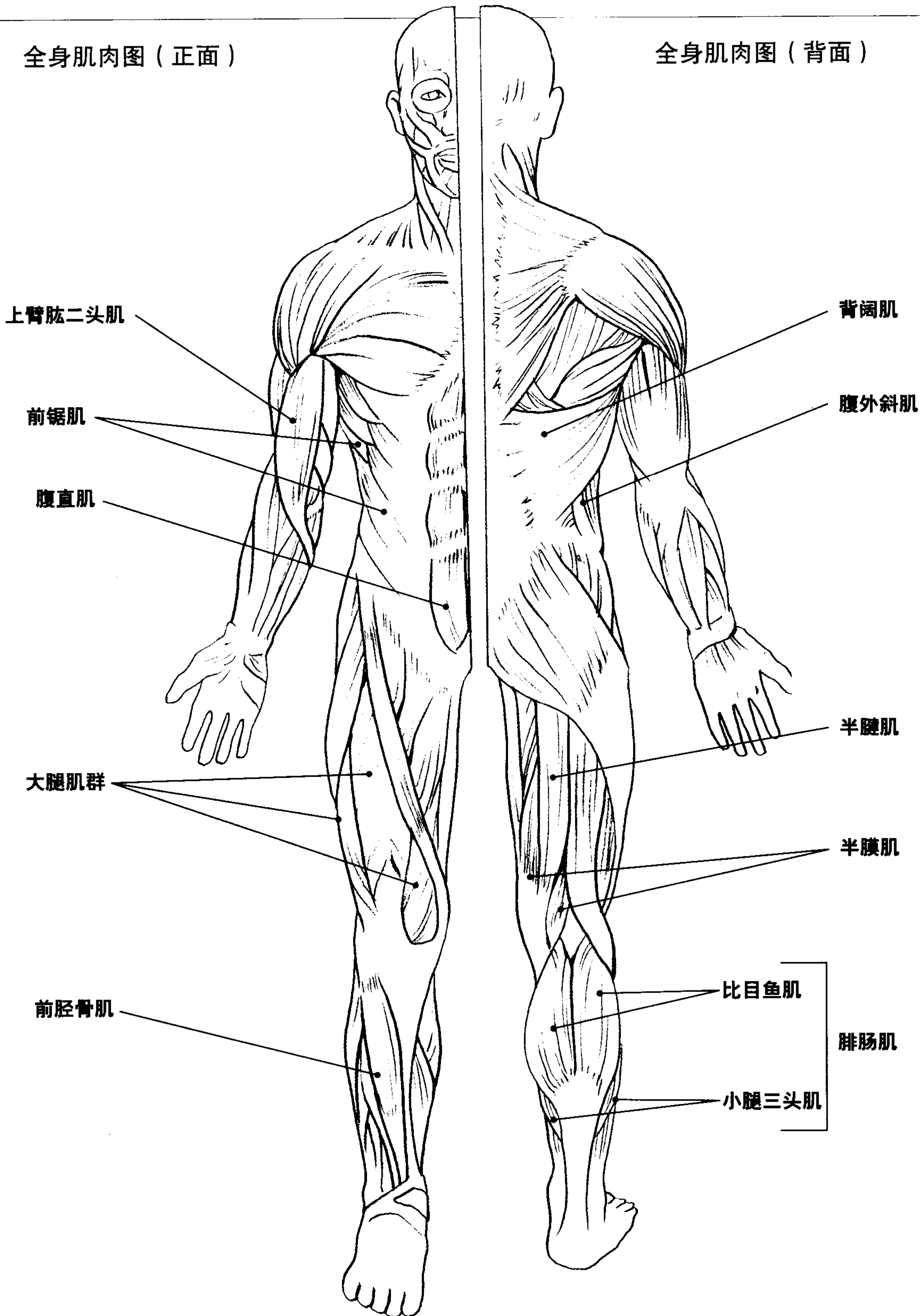
腹外斜肌

半腱肌

半膜肌

比目鱼肌

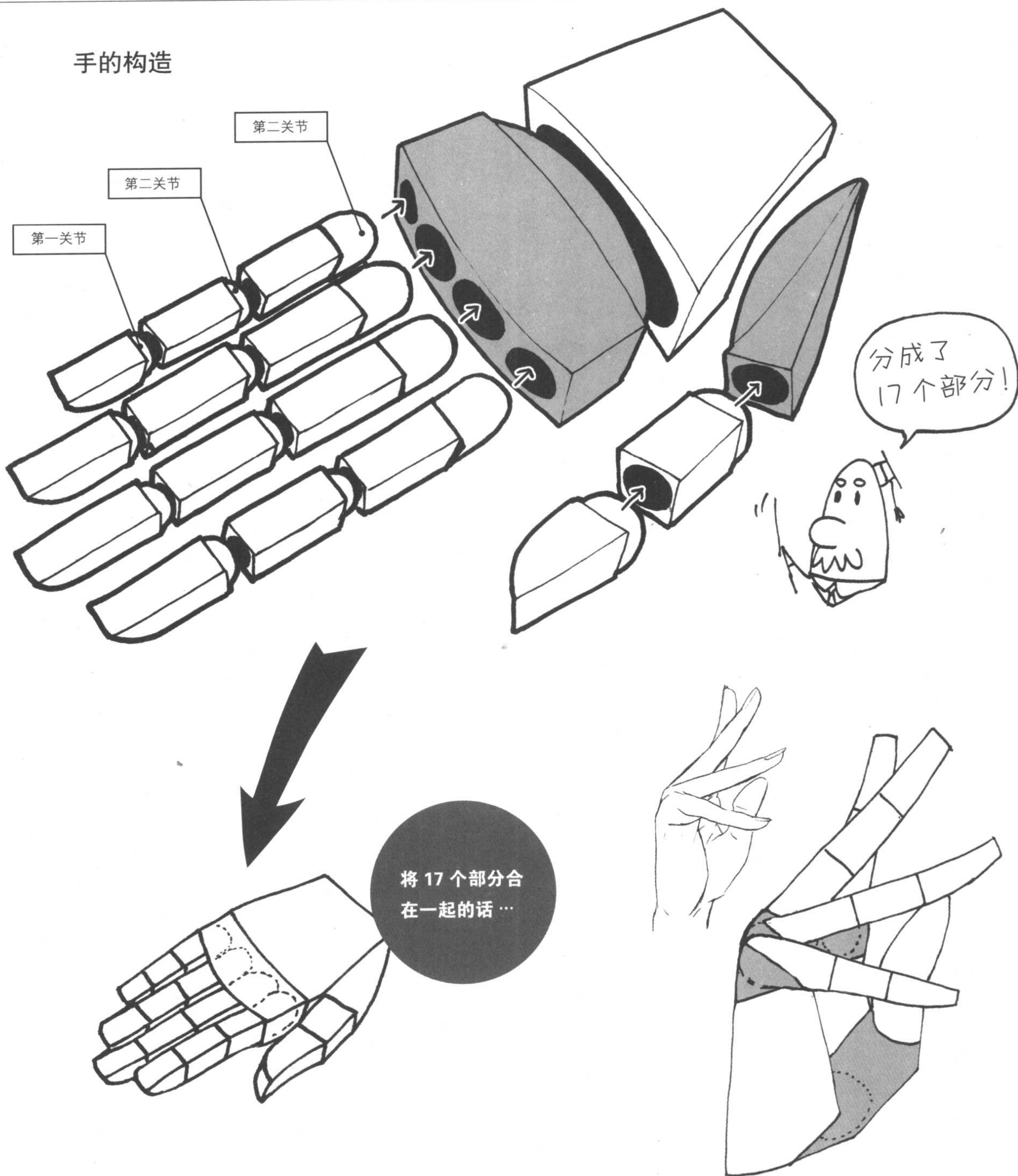
腓肠肌

小腿三头肌

最新卡通漫画技法❽
美少年造型篇

Chapter02 手和脚的画法

手的画法 —— 奇妙的第三关节！

虽然手指上面可以看到第一关节和第二关节，实际上，手背里还隐藏着不可思议的第三关节。让我们将灰色的部分作为手指的一部分，将它描绘出来吧。

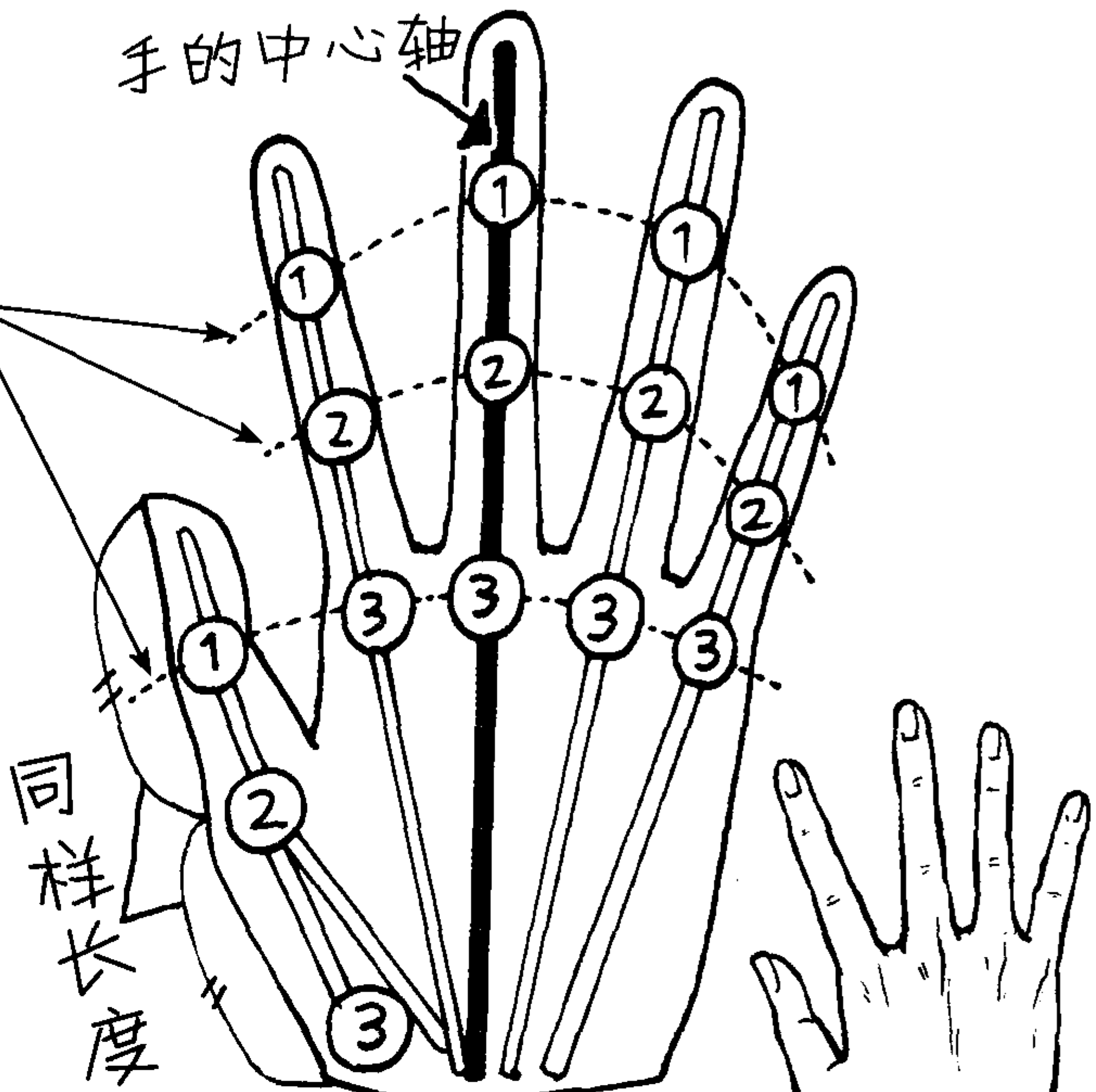
手的构造

手背的一部分也是属于手指的！第三关节部分的形状会根据手指的动作而发生各种各样的变化。

手的特征

只要关节的位置和手指的长度是正确的，就可以画出漂亮的手来了。

正面

注意骨头的路径。

手的中心轴

同样长度

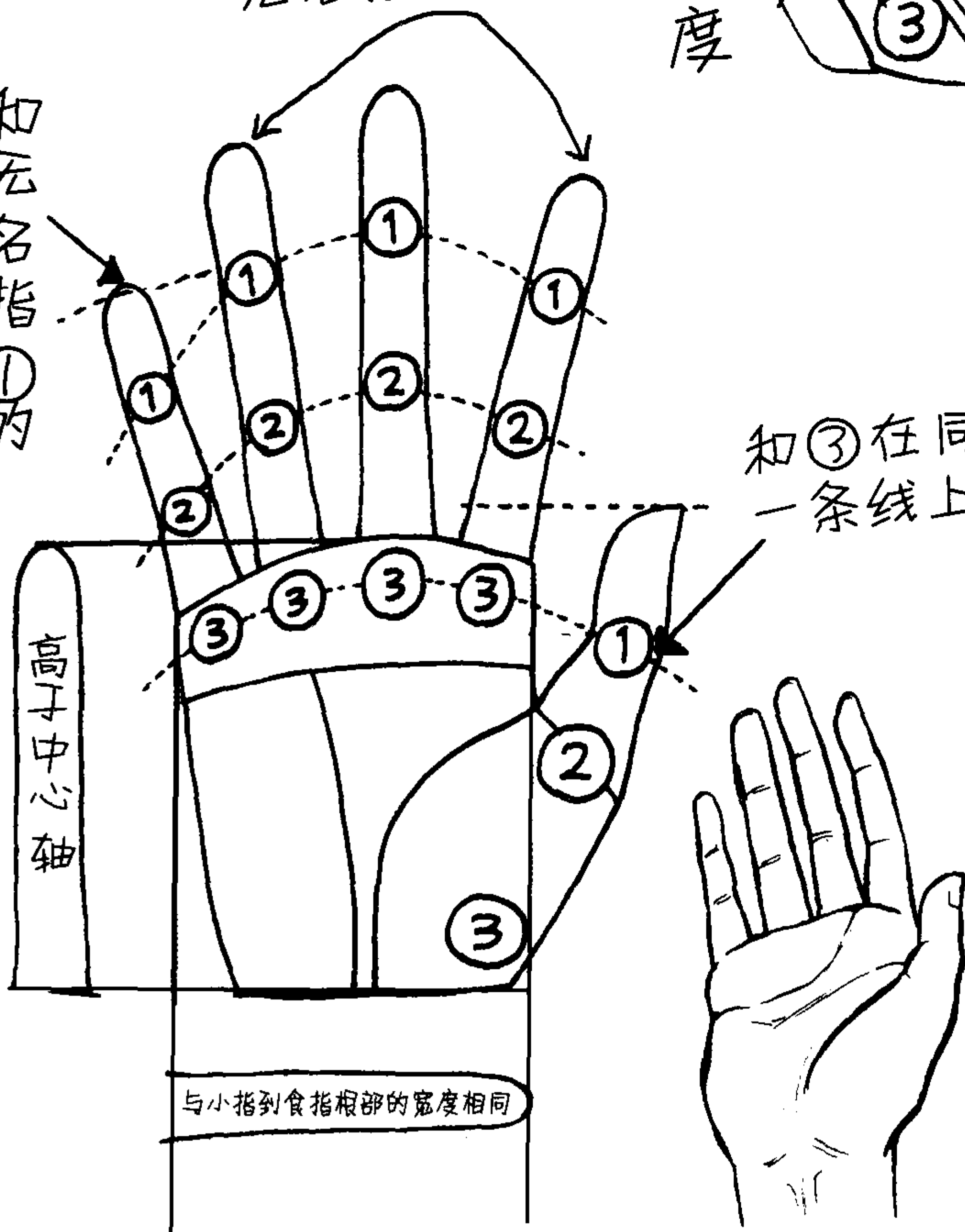
无名指与食指

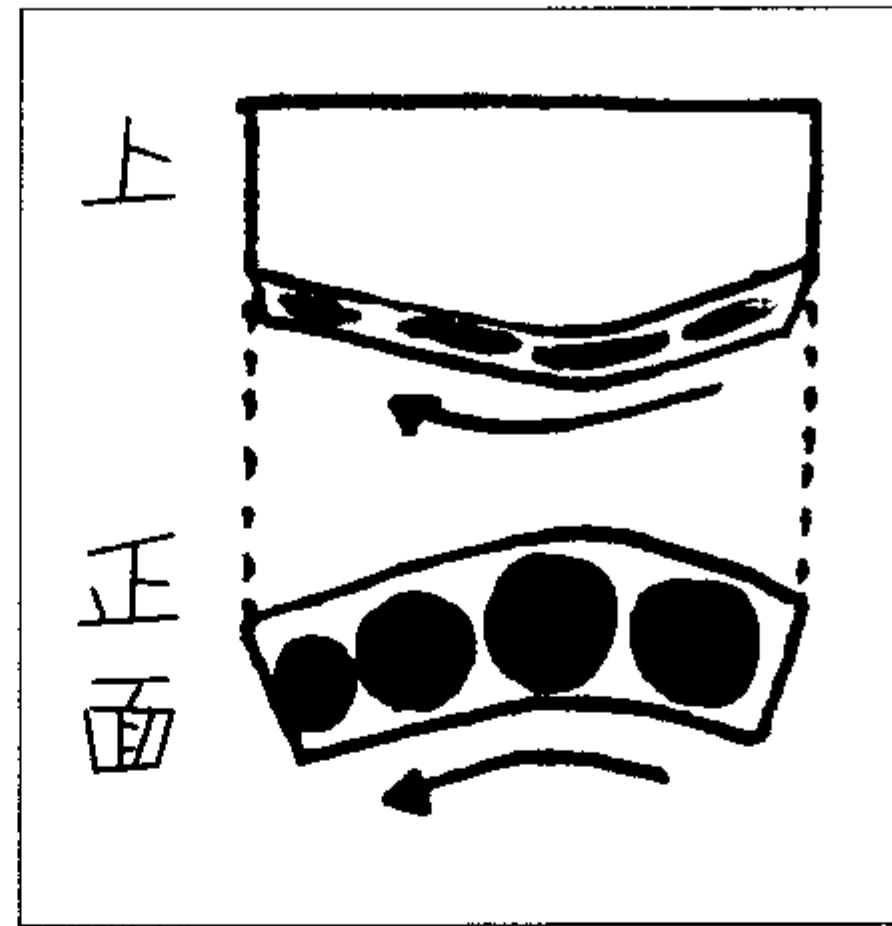
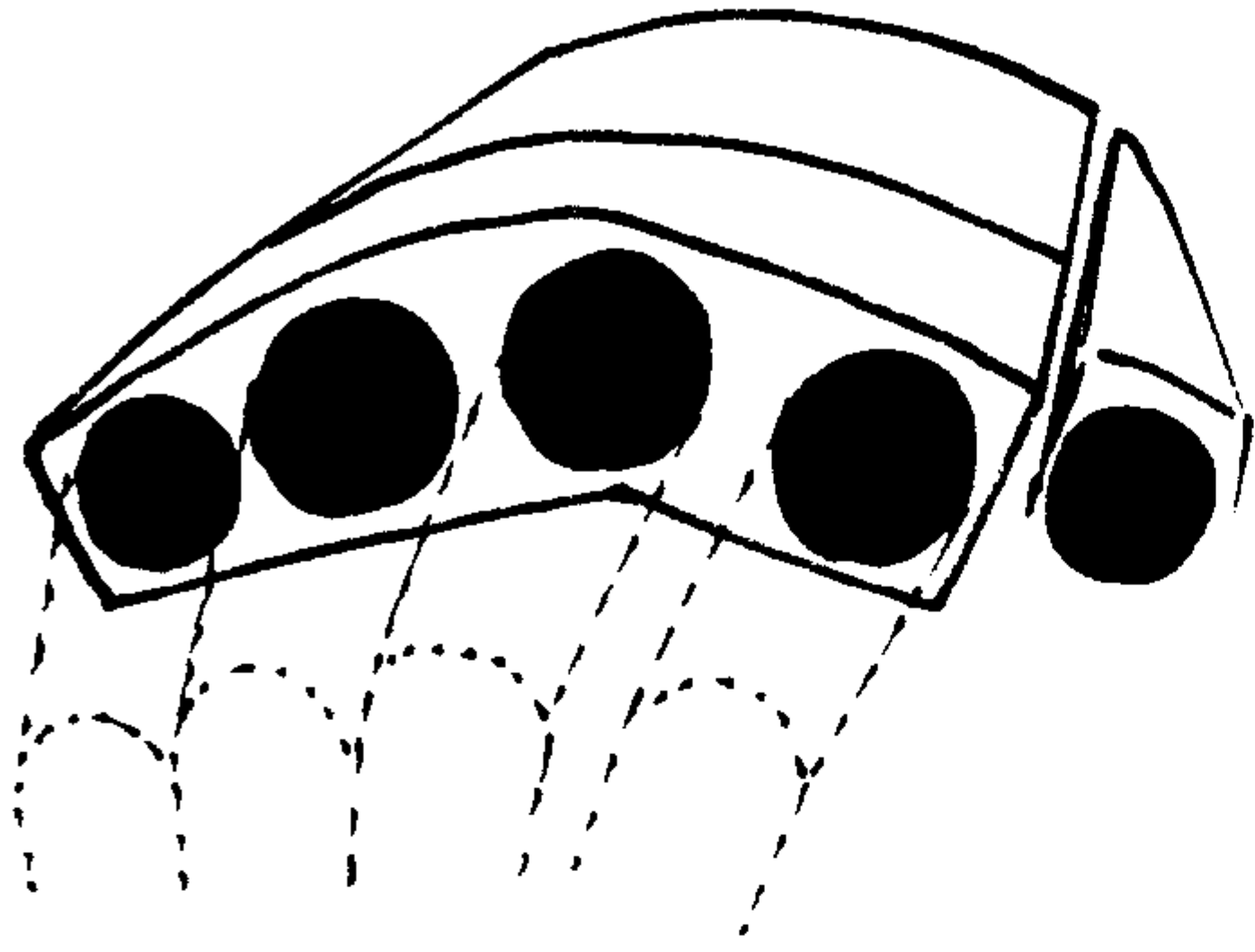
和无名指①的长度差不多

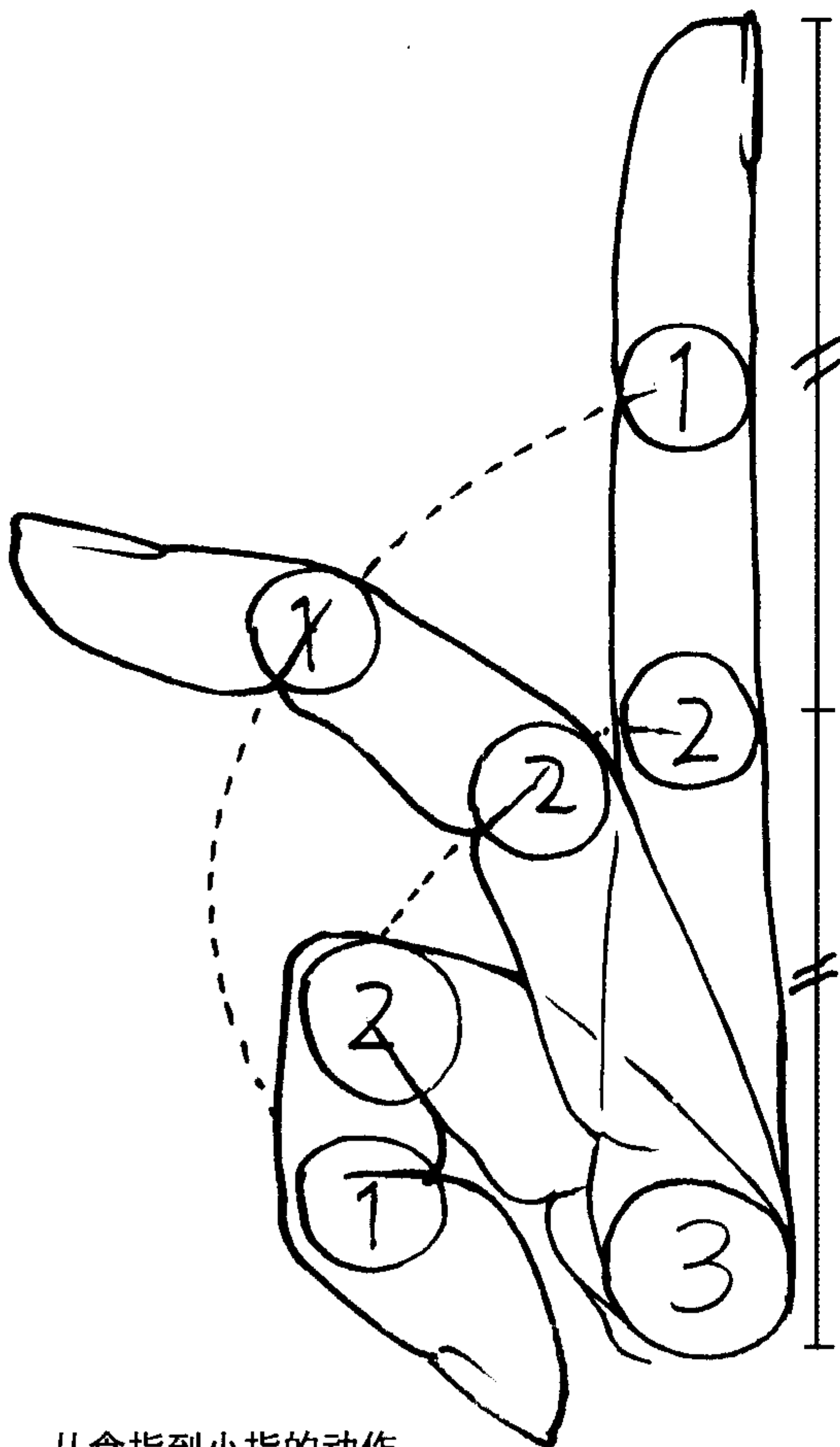
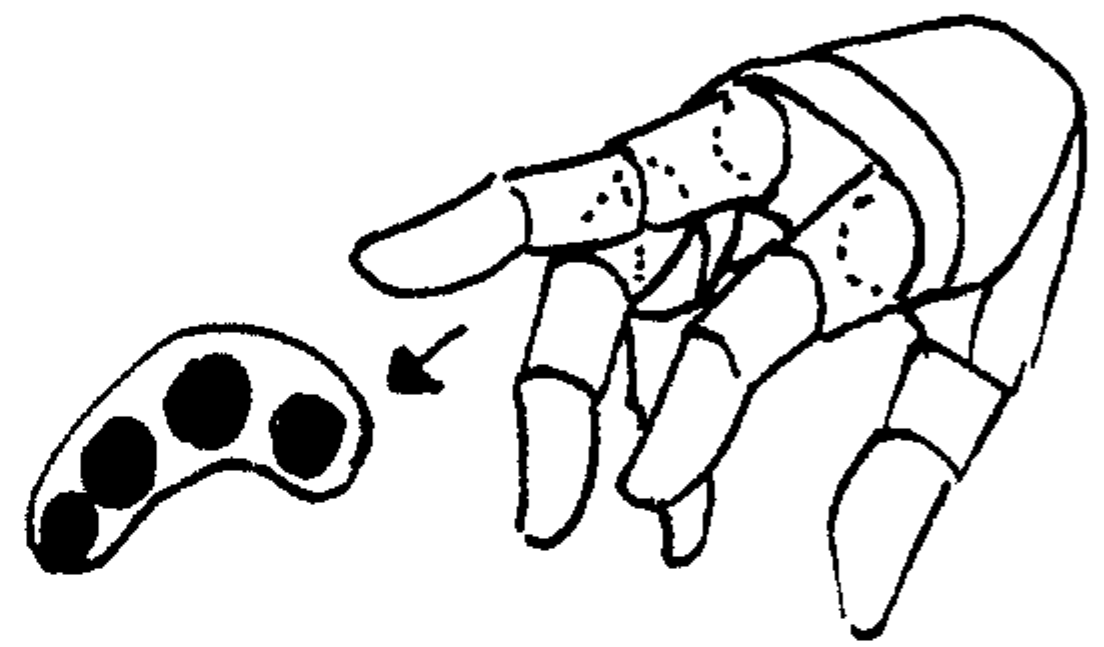
和③在同一条线上

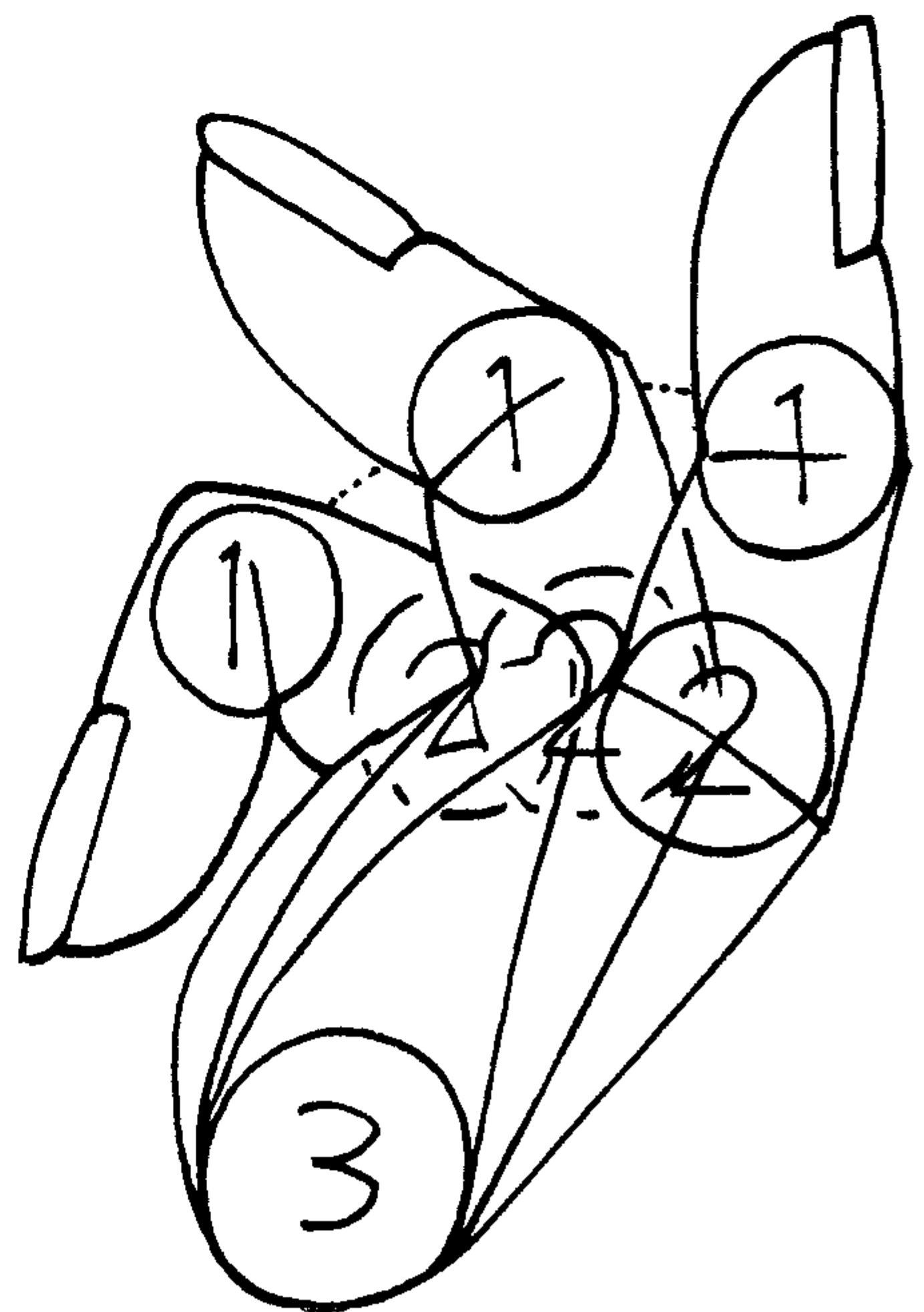
背面

高于中心轴

与小指到食指根部的宽度相同

手的各部位特征

奇妙的第三关节的动作可以使手的各部分形状发生变化。

第三关节部分如果保持自然状态的话，会略微呈现出“く”字形的弯曲。

如果将手蜷曲起来的话，“く”字形将会更加弯曲。

从食指到小指的动作

从食指到小指，都可以自由地上下活动，向左右方向则不太容易活动。食指，中指，小指仅仅是长度不同，动作都是一样的（例如，中指的缩小版其实就是小指）。

拇指的动作

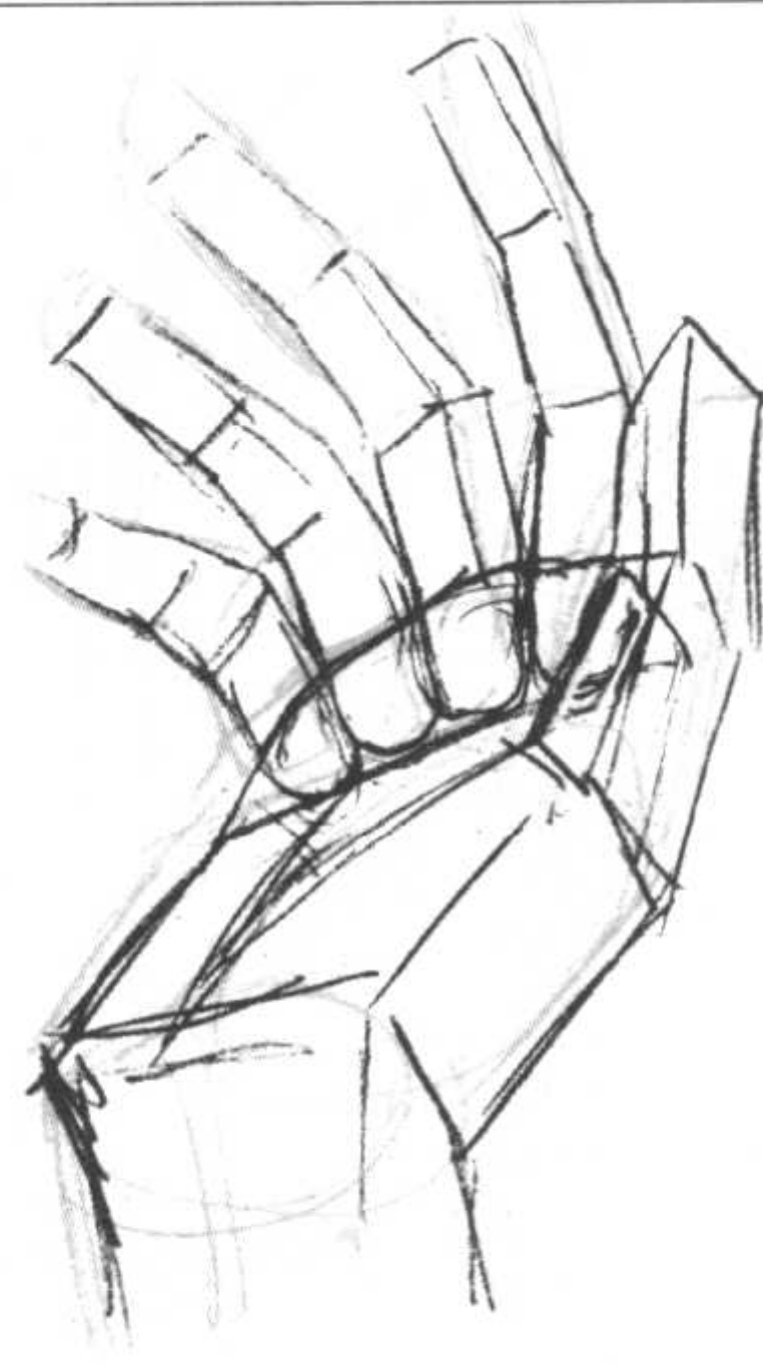
可以最自由地向上下左右活动，活动范围非常广。

画手的顺序・三阶段

那么，让我们实际操作一下吧。重点是在画草图的时候，要用直线画出方块来！

1 首先画手腕和手背的方块。

2 确定手背的角度，手指的大体位置。

3 画出手指的指向。

4 然后分别画出所有的部位。

5 完成。

要注意画出各部分清晰的草图来啊！

贴士

★指甲的表现

如果将指甲的线条全部画出来，容易太惹人注目，而且很容易画失败。如果将指甲的线条的某一部分省略掉，看上去会比较舒服。

手的“表情”

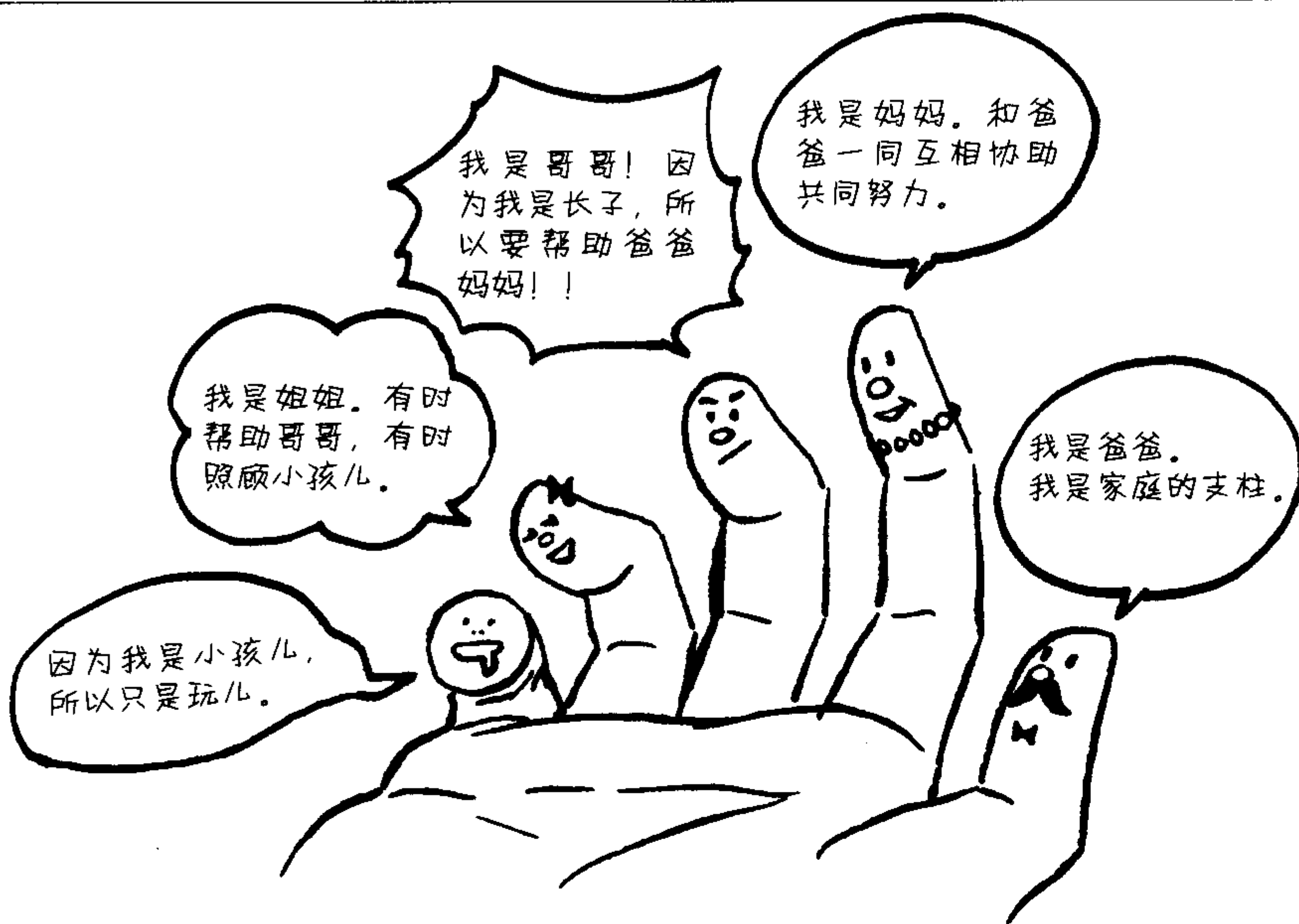
手的“表情”在画漫画时，是非常重要的一点。不管手的形状多美丽，如果没有动作的话，它的魅力是会减半的。接下来，我们将教会你各种手的演示方法，从自然的表情一直到各种各样的动作。

我是哥哥！因为我是长子，所以要帮助爸爸妈妈！！

我是妈妈。和爸爸一同互相协助共同努力。

我是姐姐。有时帮助哥哥，有时照顾小孩儿。

我是爸爸。我是家庭的支柱。

因为我是小孩儿，所以只是玩儿。

各个手指的作用

在拿东西的时候，人的手指将会根据各自作用进行活动。

● 拇指—用力
唯一一个可以和其他手指向不同方向活动的重要的手指。如果没有它的话，是拿不起东西来的。

● 食指—用力
和拇指一起活动，拿起物体。

● 中指—拇指和食指的辅助
因为是手的中心轴，所以可以有多种活动方式。

● 无名指—中指的辅助
与中指或小指一并活动。
不能单独活动。

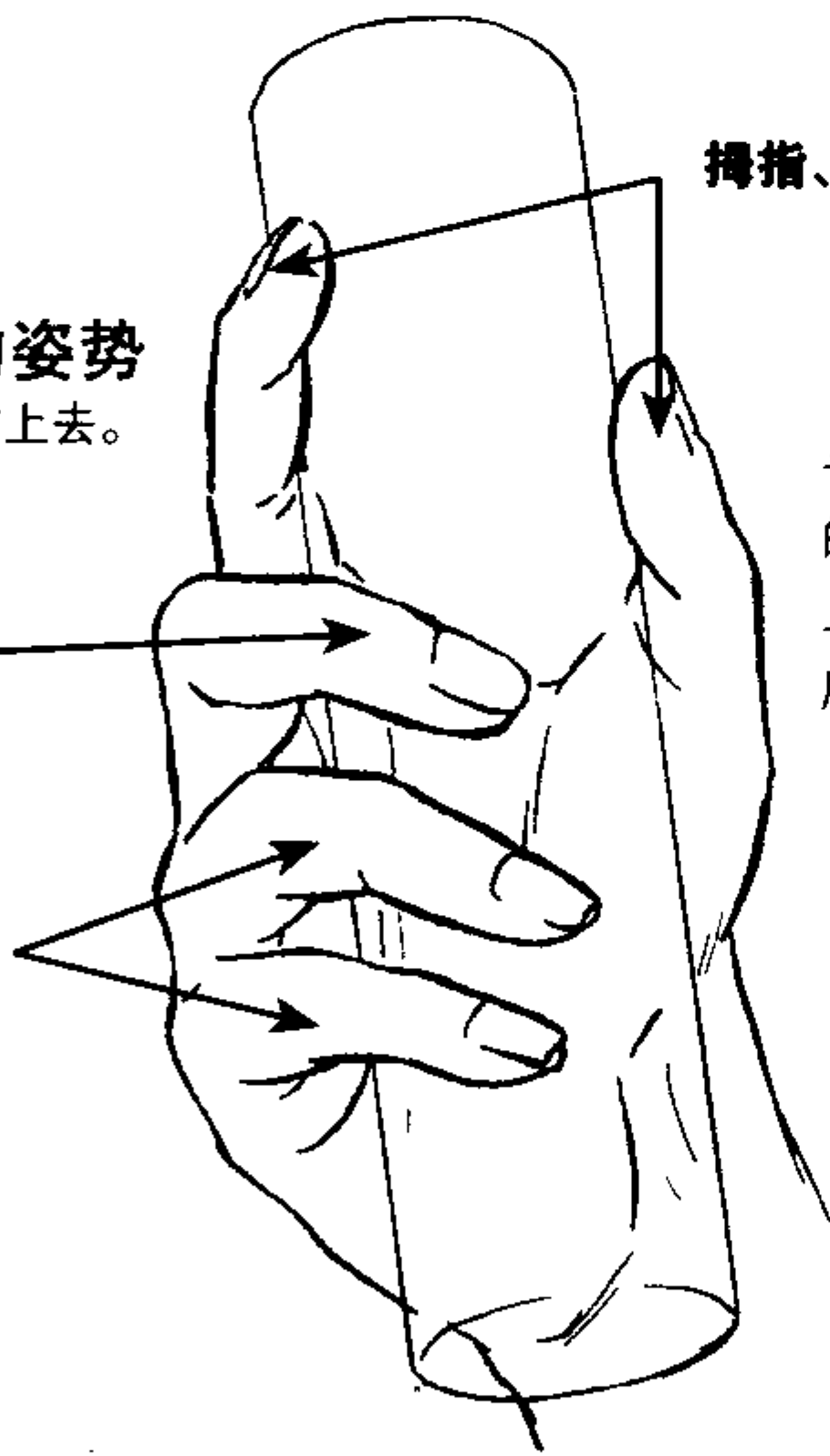
● 小指—无名指的辅助
黑帮在赎罪的时候会将小指切掉，所以这根手指即使没有也没关系。如果竖起小指的话，看上去很优雅，所以很有趣。

自然的拿东西的姿势

手指要沿着物的形状贴上去。

拇指、食指—拿

中指—支撑

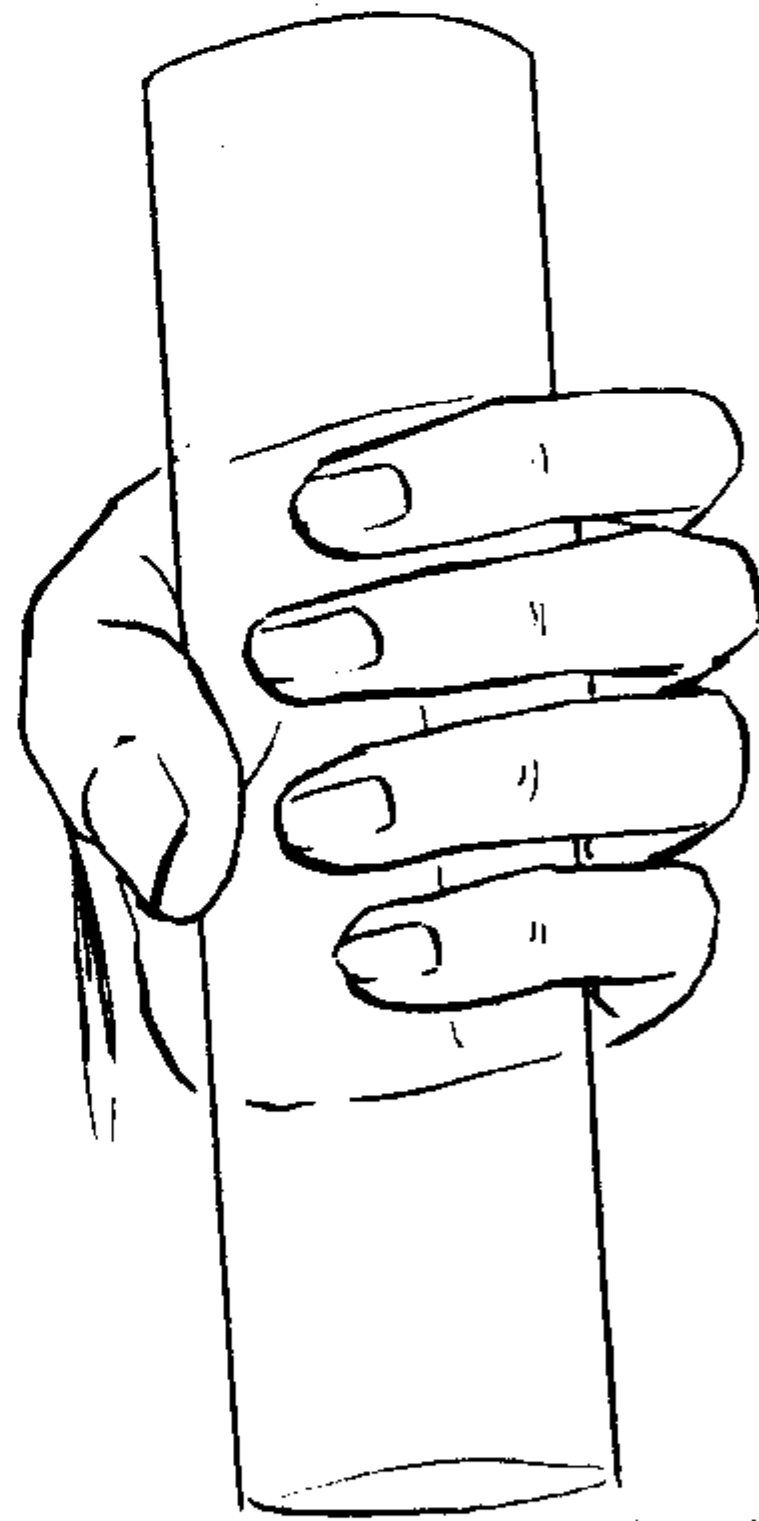
无名指、小指
—贴在上面

× 不自然的拿东西的姿势

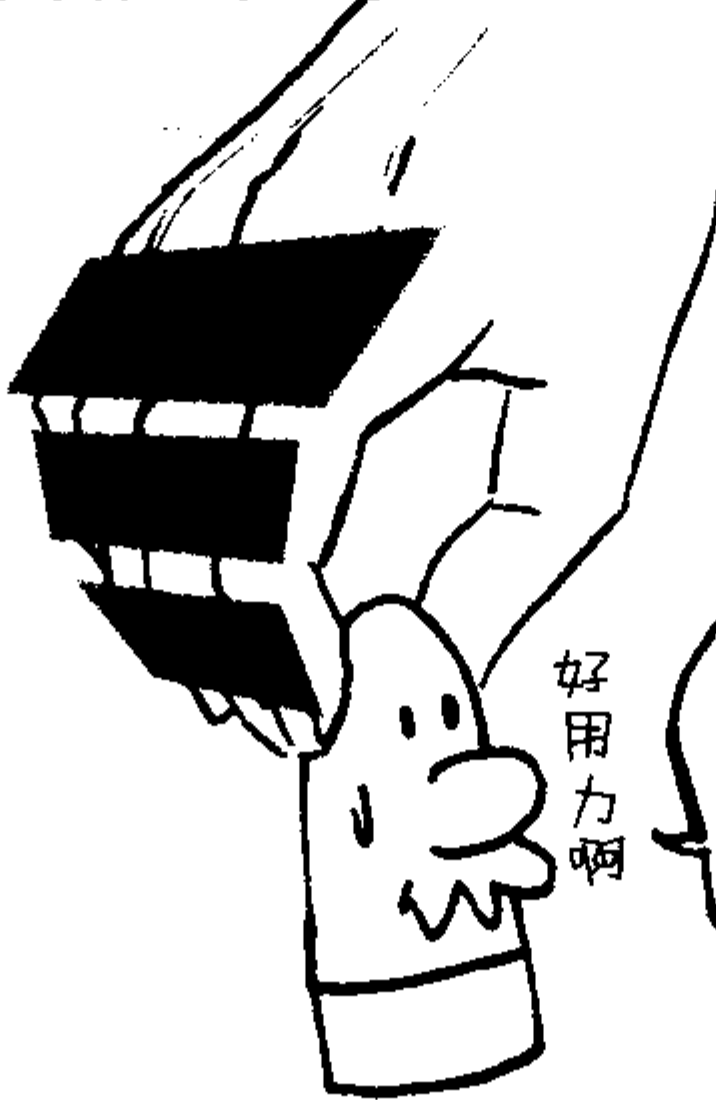
与其说是“拿着”，不如说是“抓着”的感觉。如果不是有意在所有的手指上都使劲的话，是不可能出现这样，所有的关节都并在一起的情况的。

自然的抓东西的姿势

好柔软啊

× 不自然的抓东西的姿势

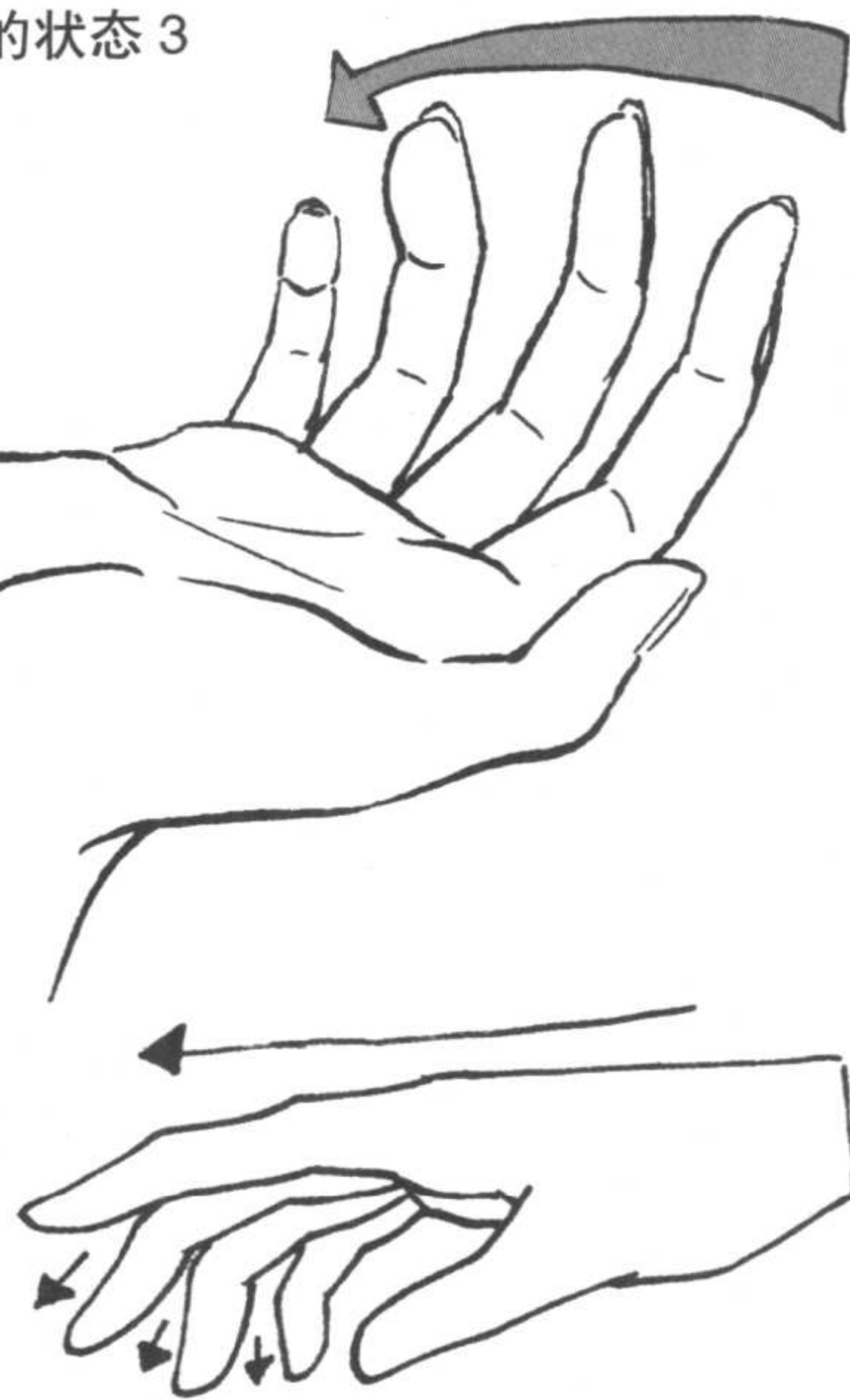
好用力啊

手指都处于同一平面上，这就是过于用力的证据！

在抓住某些东西的时候，或者拿起某些重物的时候，如果手指用力的话，五根手指全部都会进入“拿物体”的状态，手指将会处于同一平面上。

什么都没拿的手

处于什么都没有拿，也没有用力的状态的手，有一种从食指到小指顺畅过渡的感觉。

自然的状态 1

自然的状态 2

自然的状态 3

食指几乎与手背是平行，其余的手指则是顺畅过渡，顺次弯曲。

如果明白了各个手指的作用的话，也就能确定放置手指的位置了吧！

不过，我的手指已经退化了啊……

× 不自然的状态

关节都处于同一平面，手指没有用上力气。

贴士

★指蹼的表现

在打开手指的时候肯定能够见到。如果将这里画出来的话，可以提高手的真实感！

从手掌方向看的指蹼

从手背方向看的指蹼

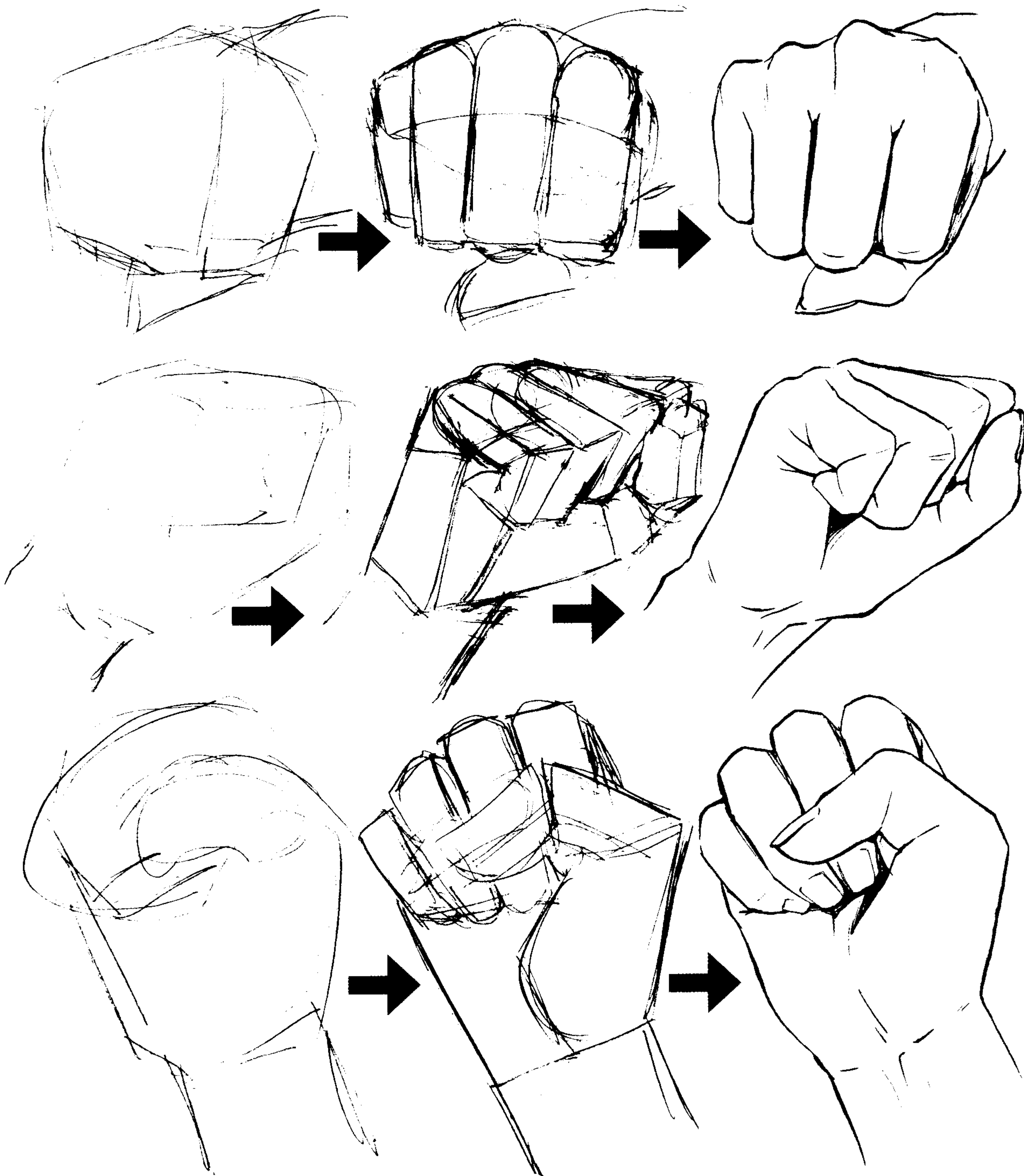
手的各种表现

让我们按照第 45 页的顺序，以不同的角度来试着画一下手的各种表现吧。

握着的手

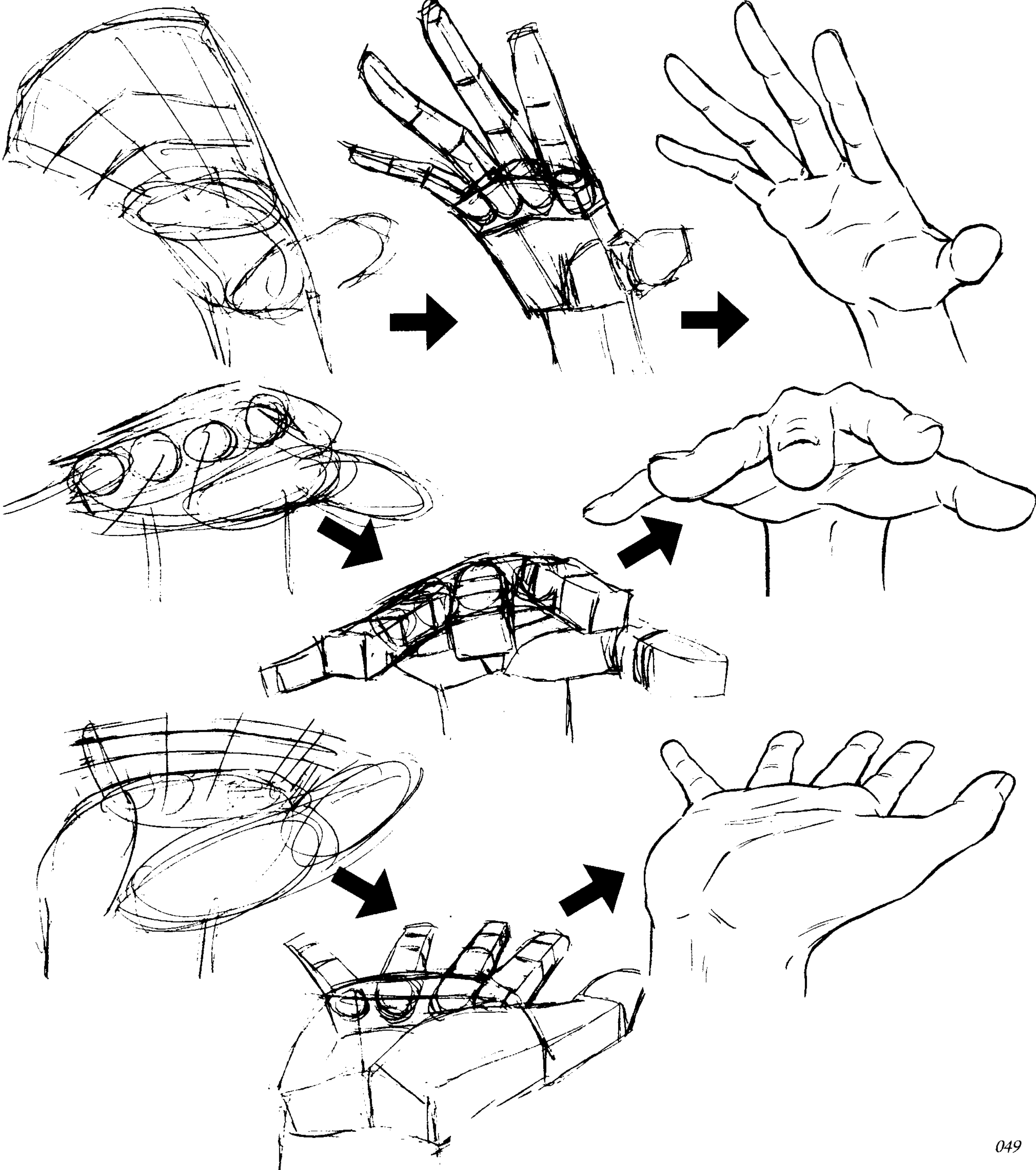
1 用方块构图。

2 画出各部位。

3 画出细节。

张开的手

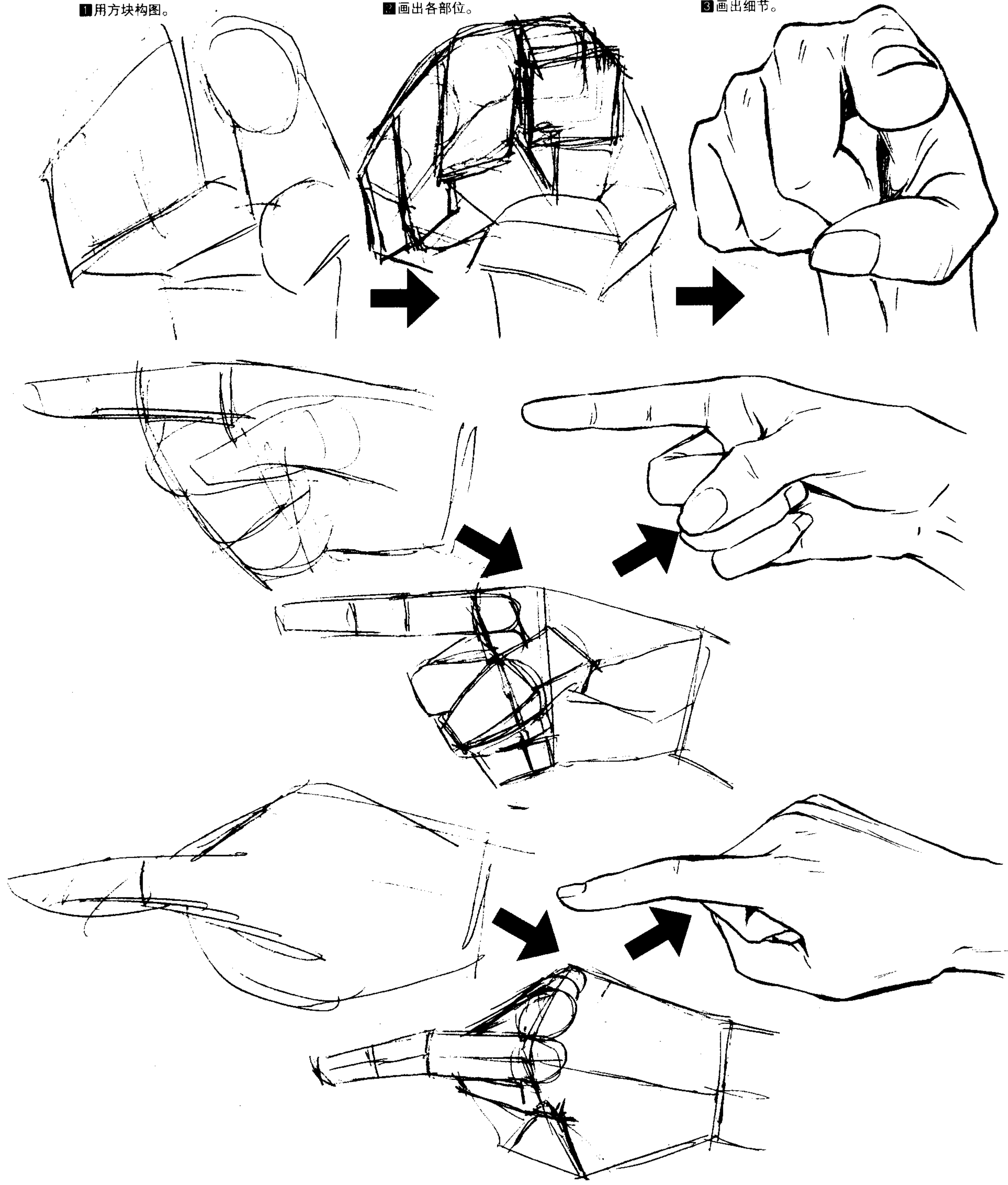
❶用方块构图。

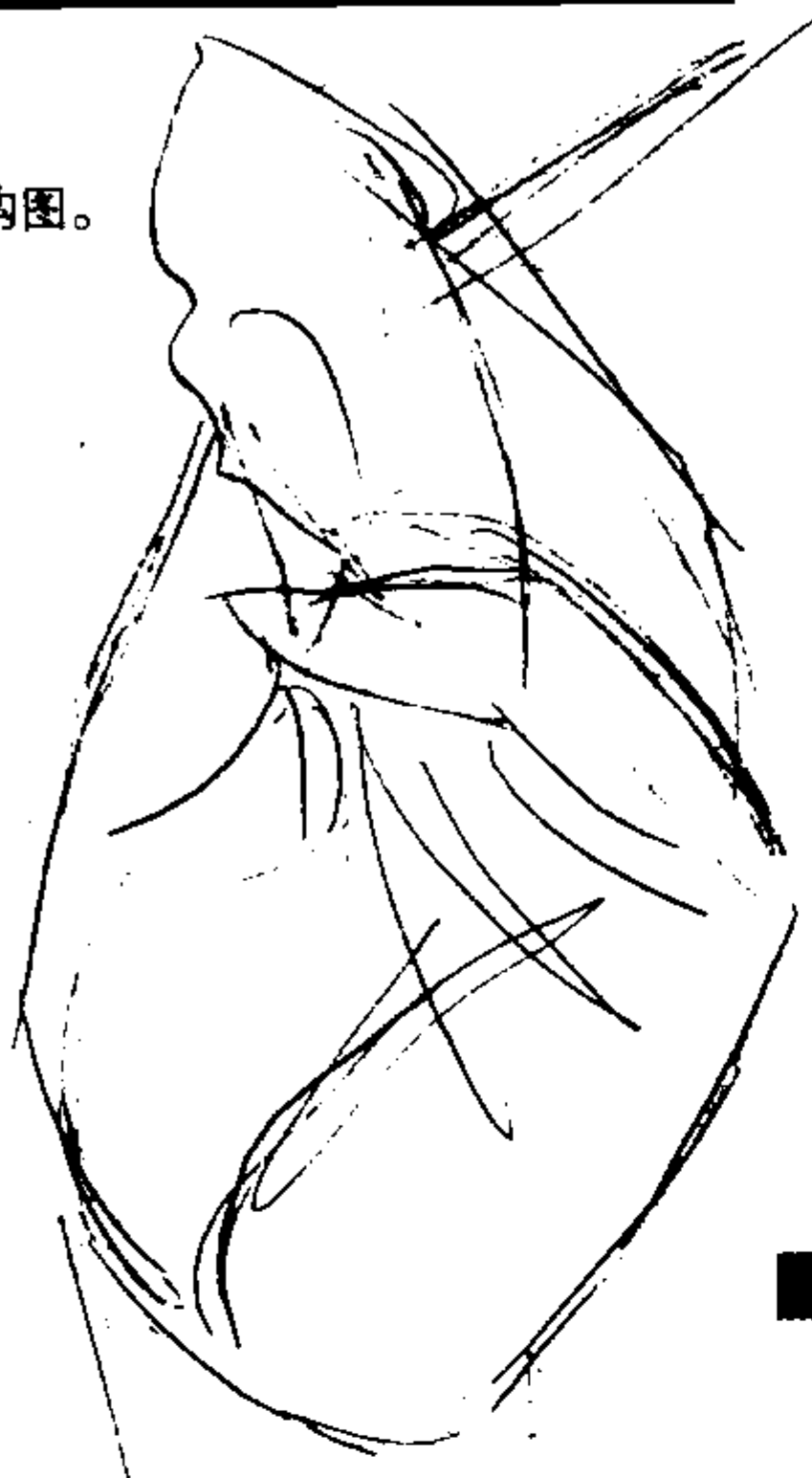
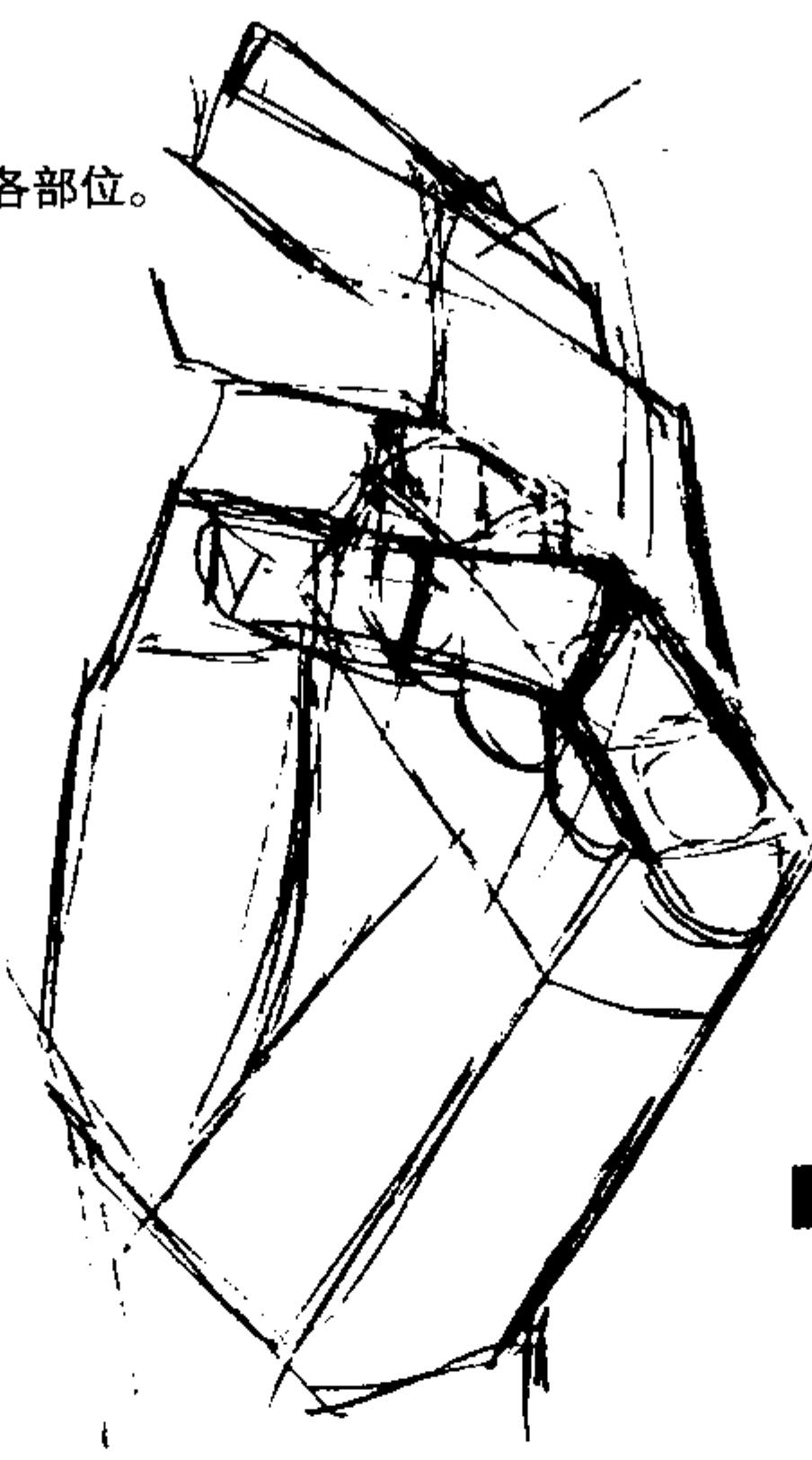
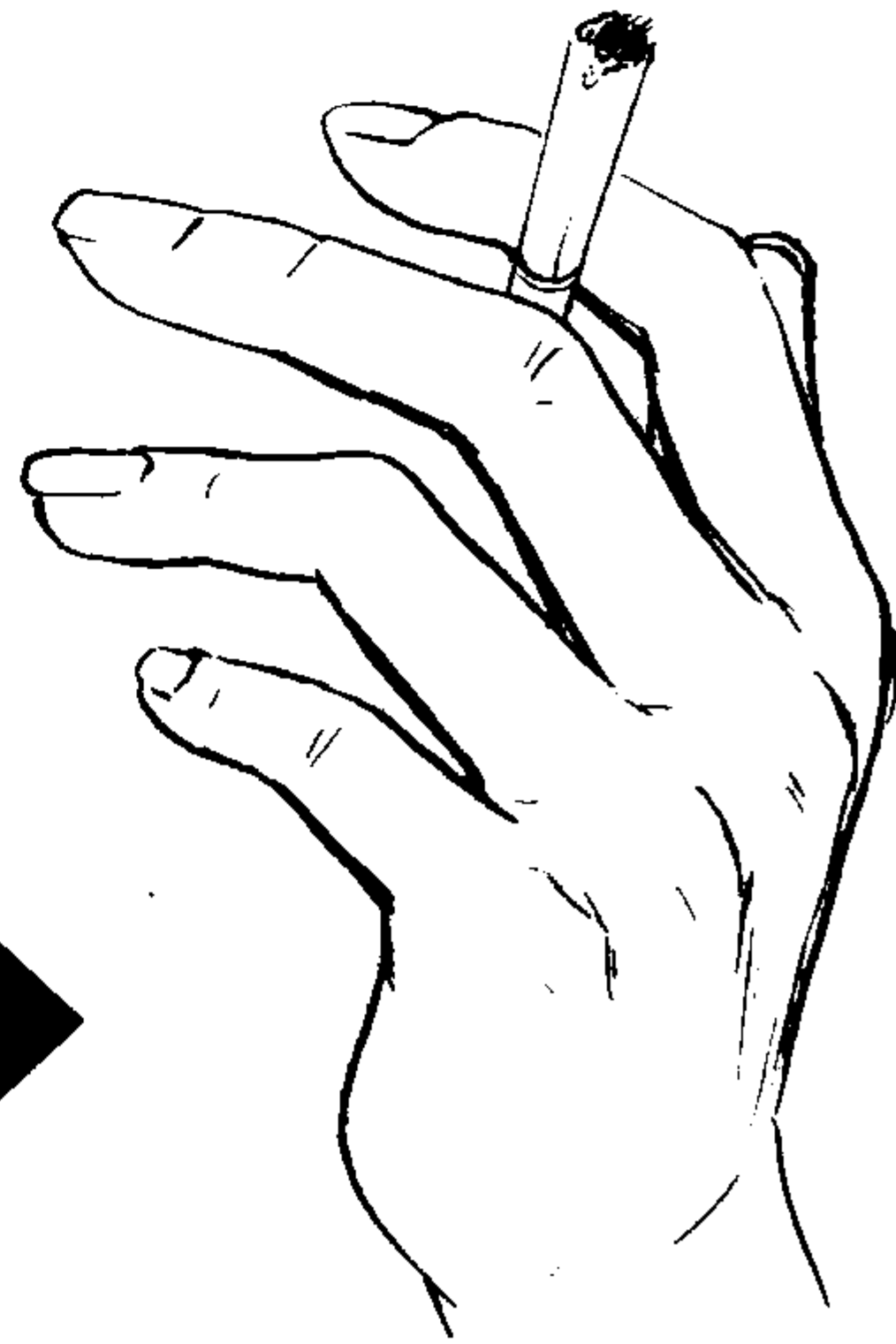
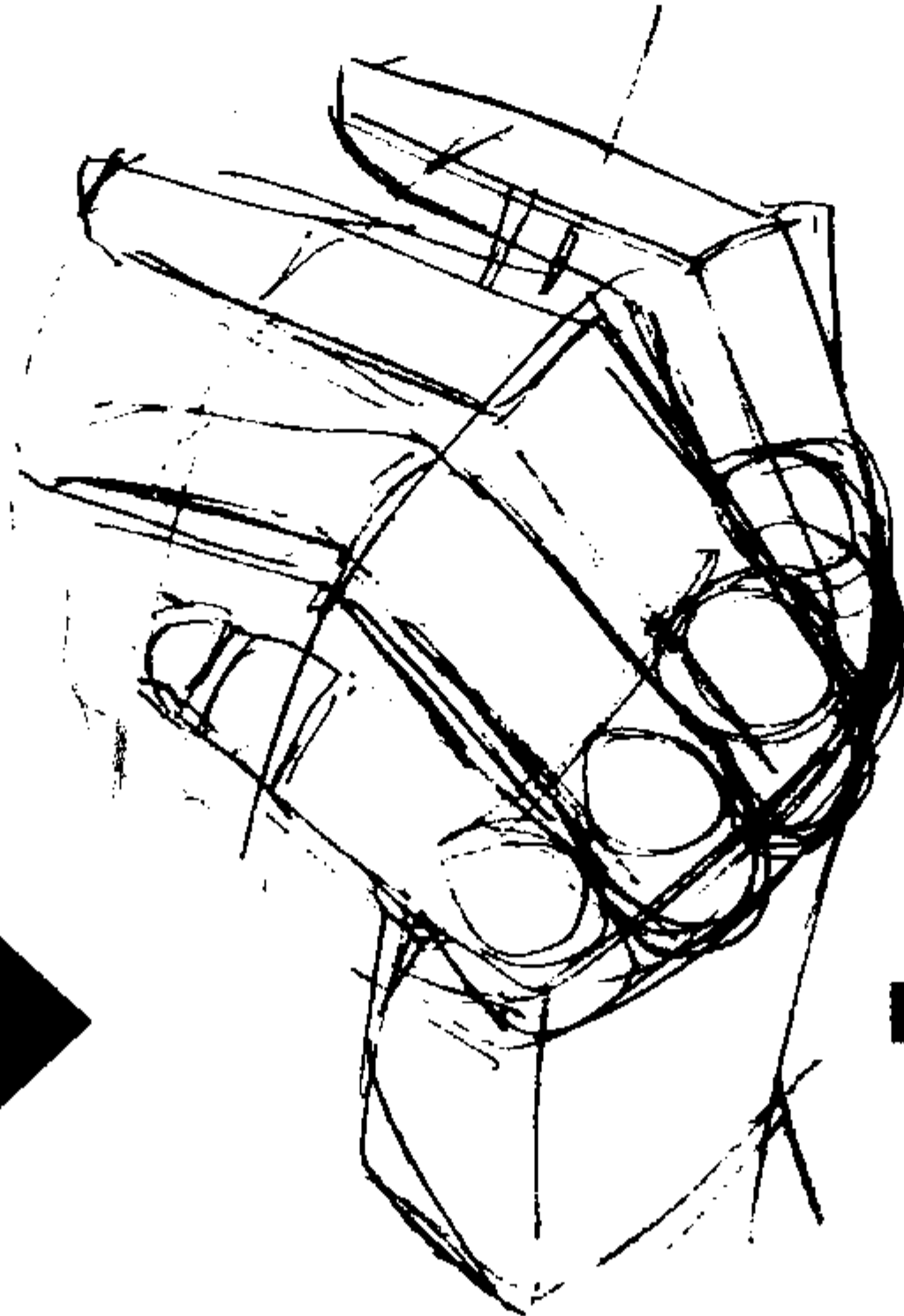
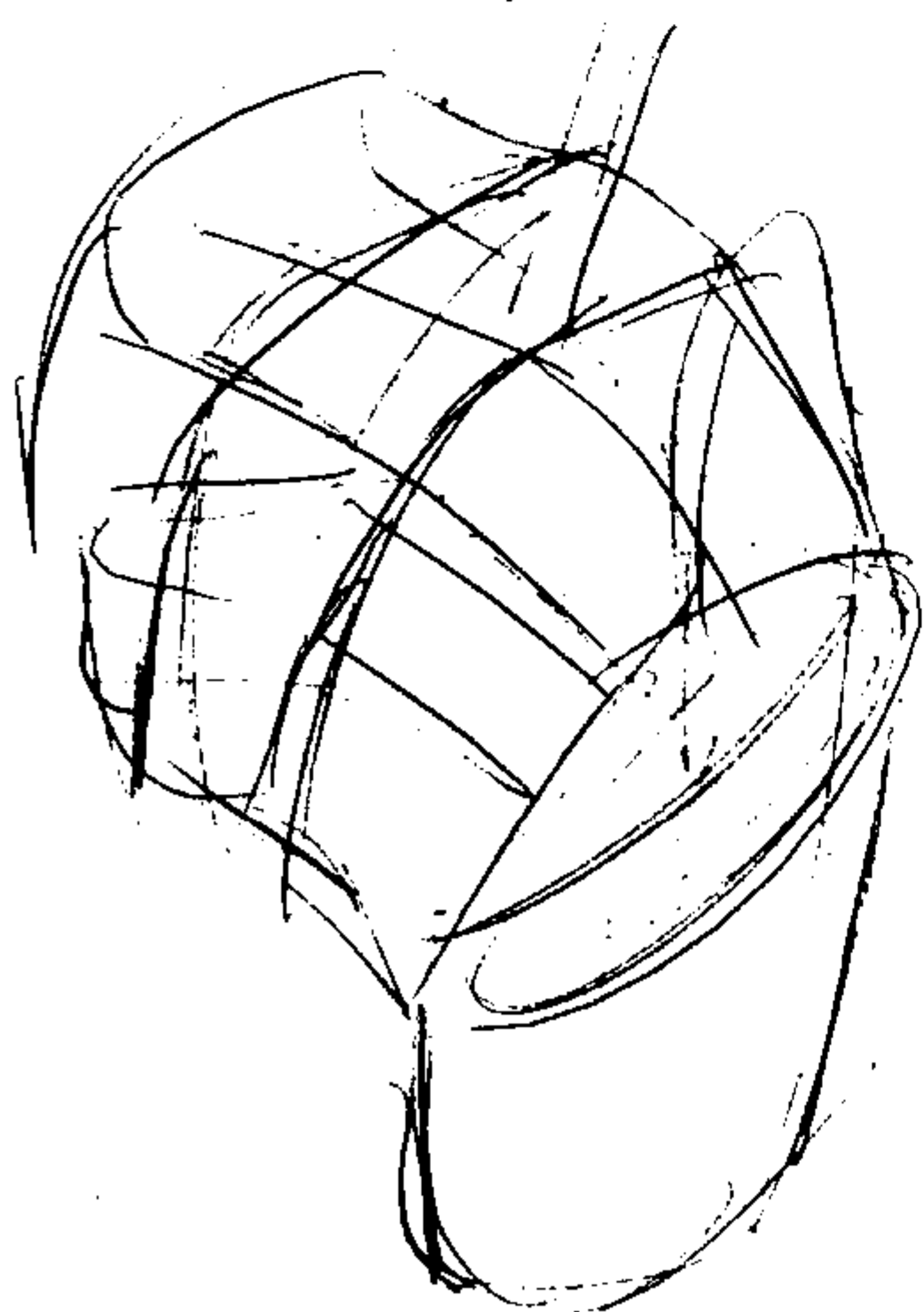
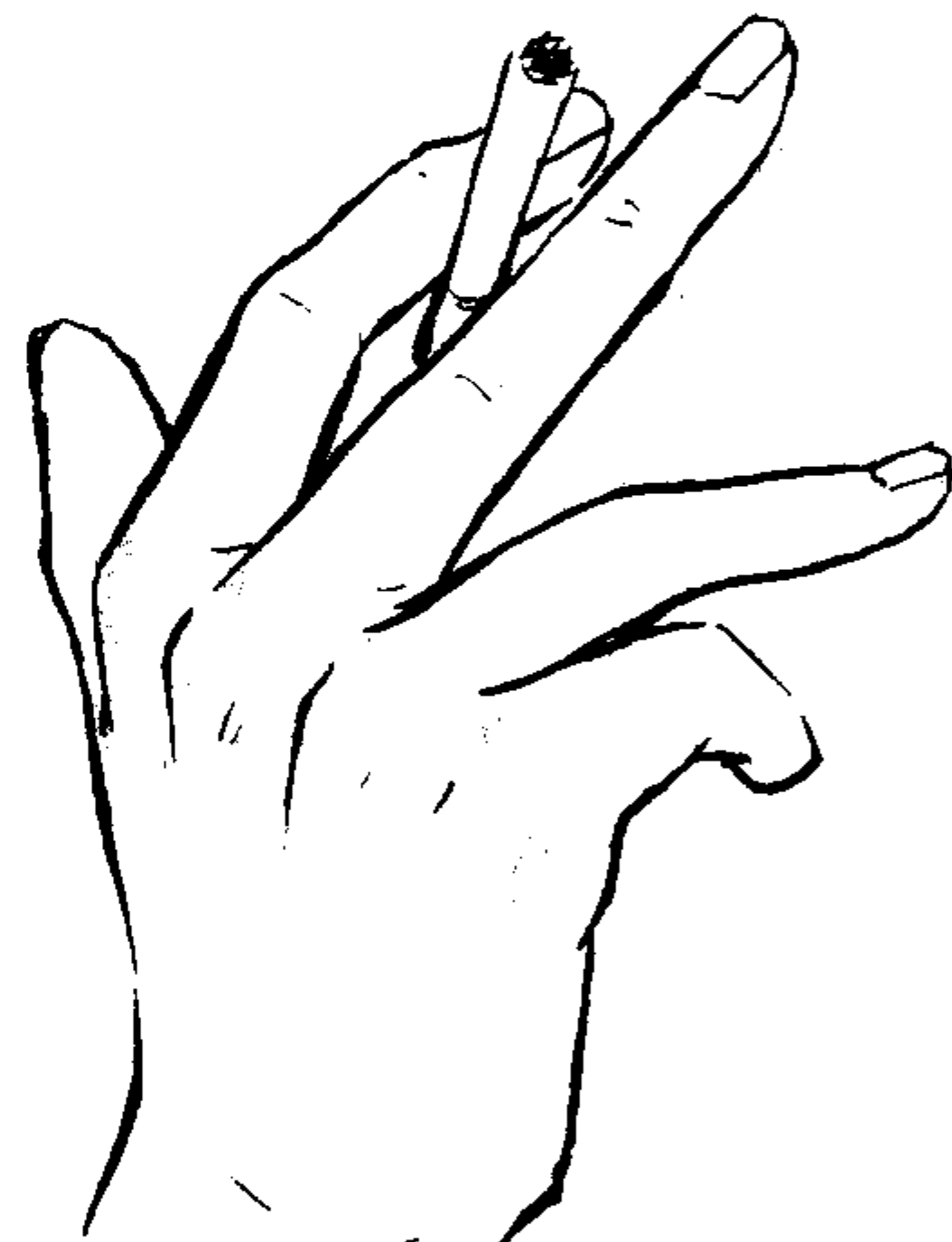
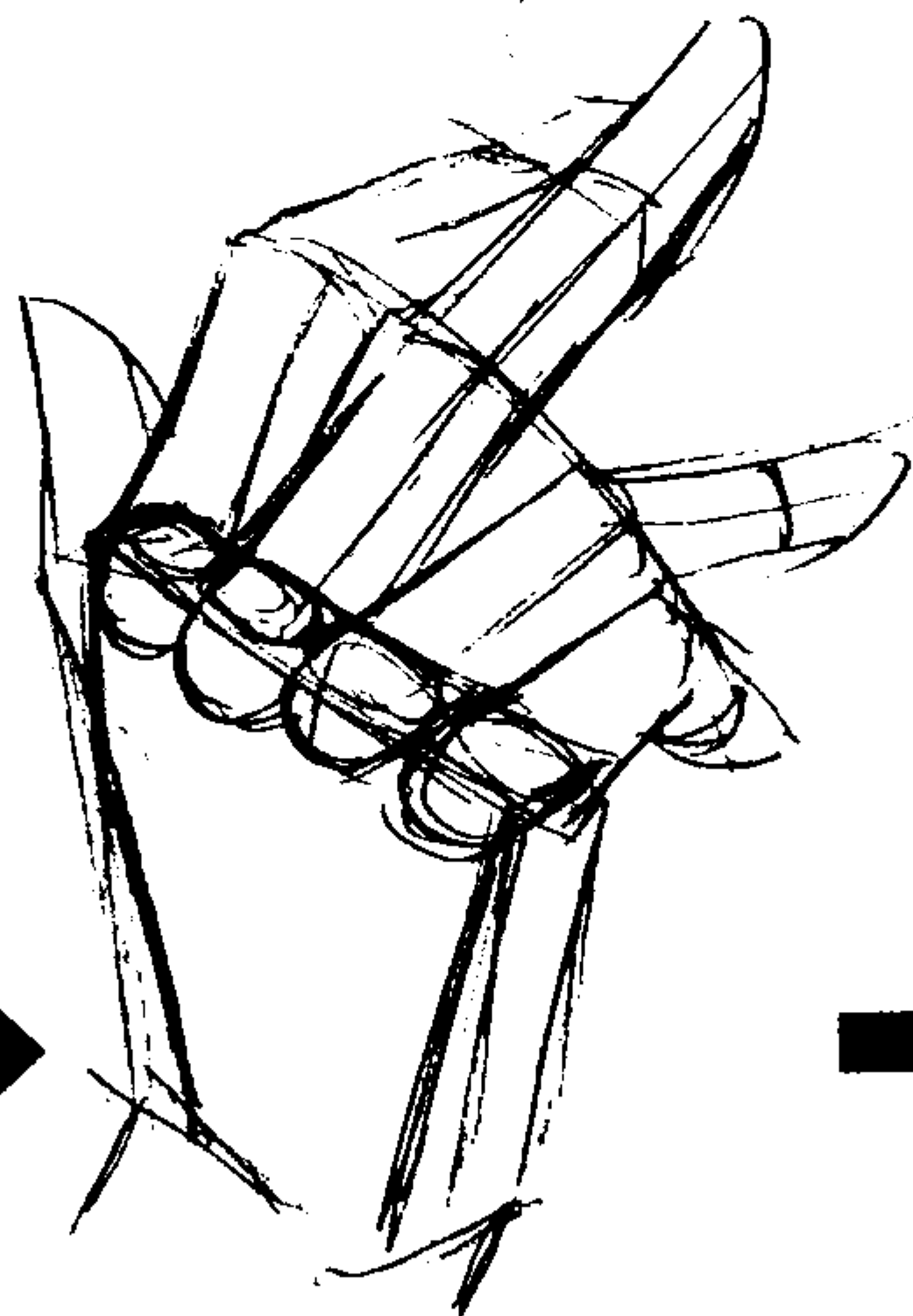
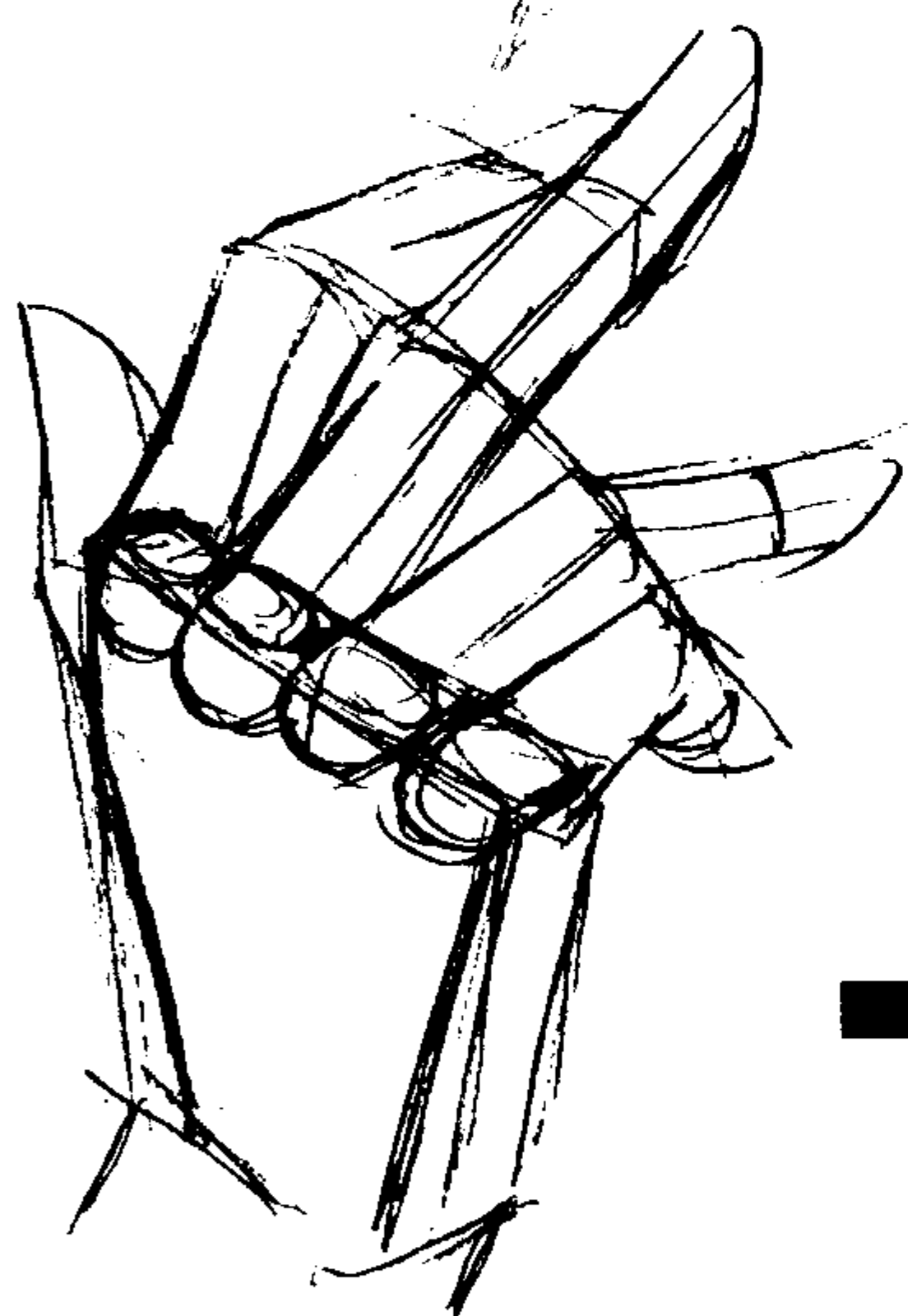
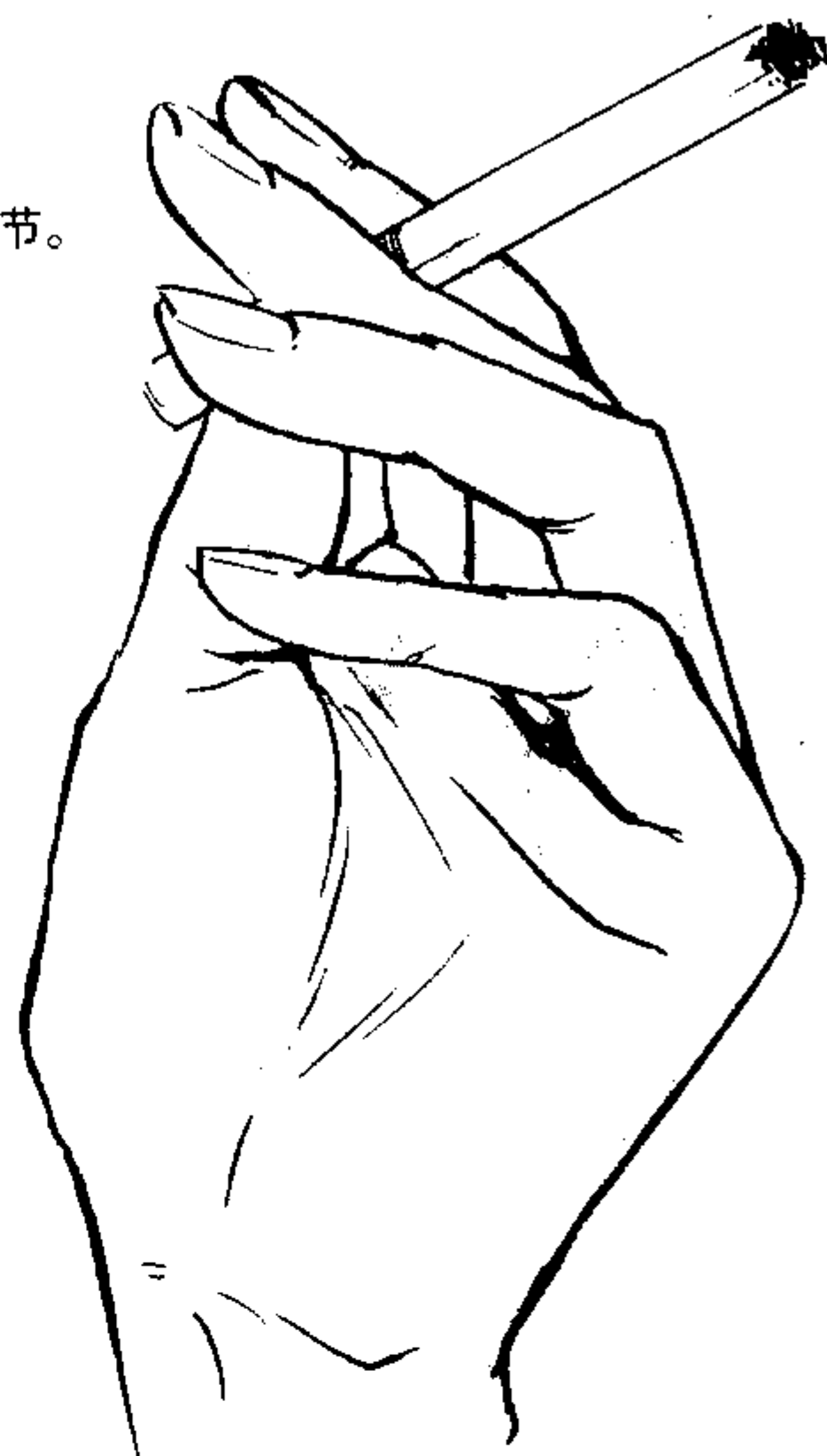
❷画出各部位。

❸画出细节。

用手指指一定的方向

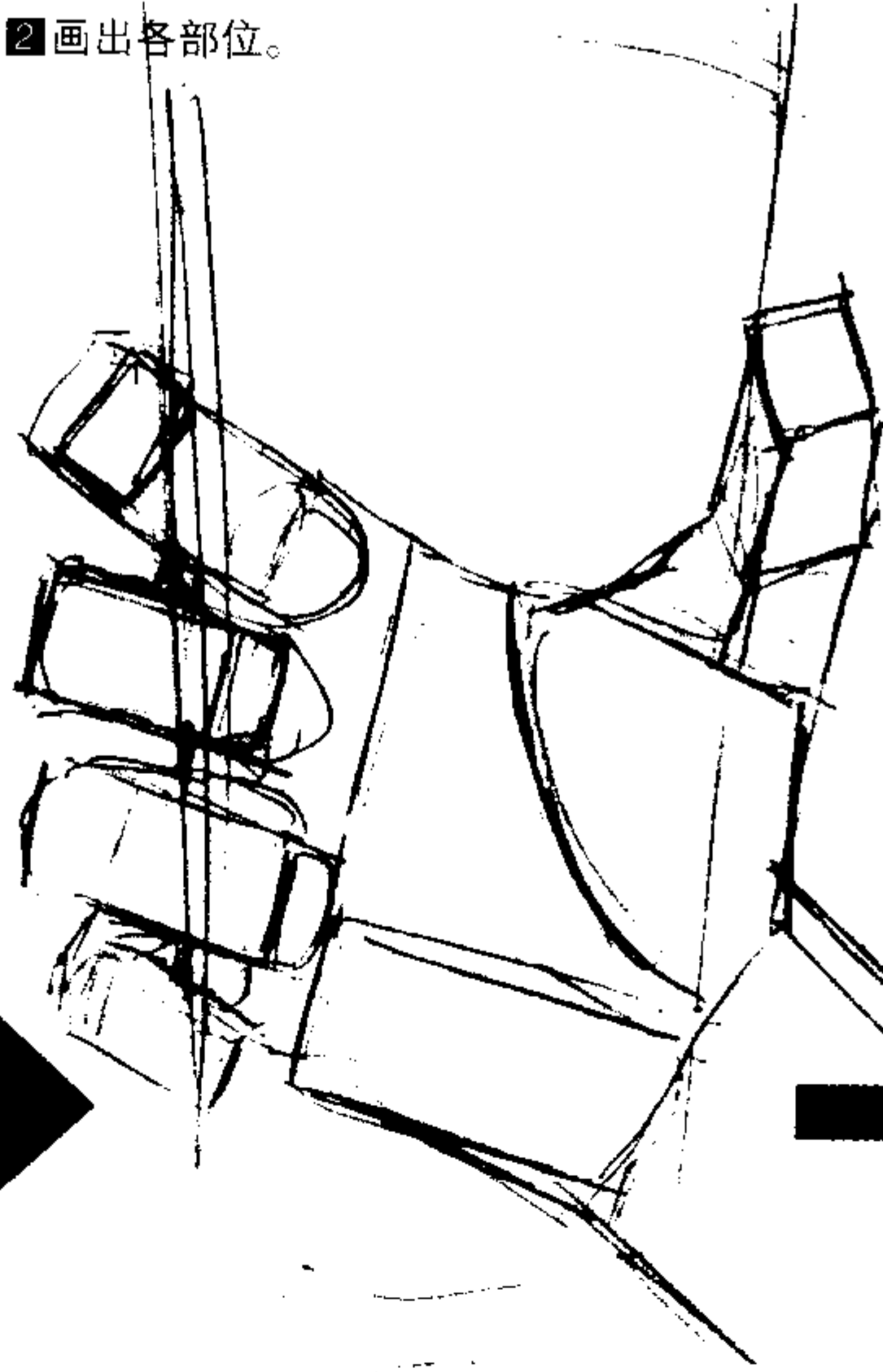
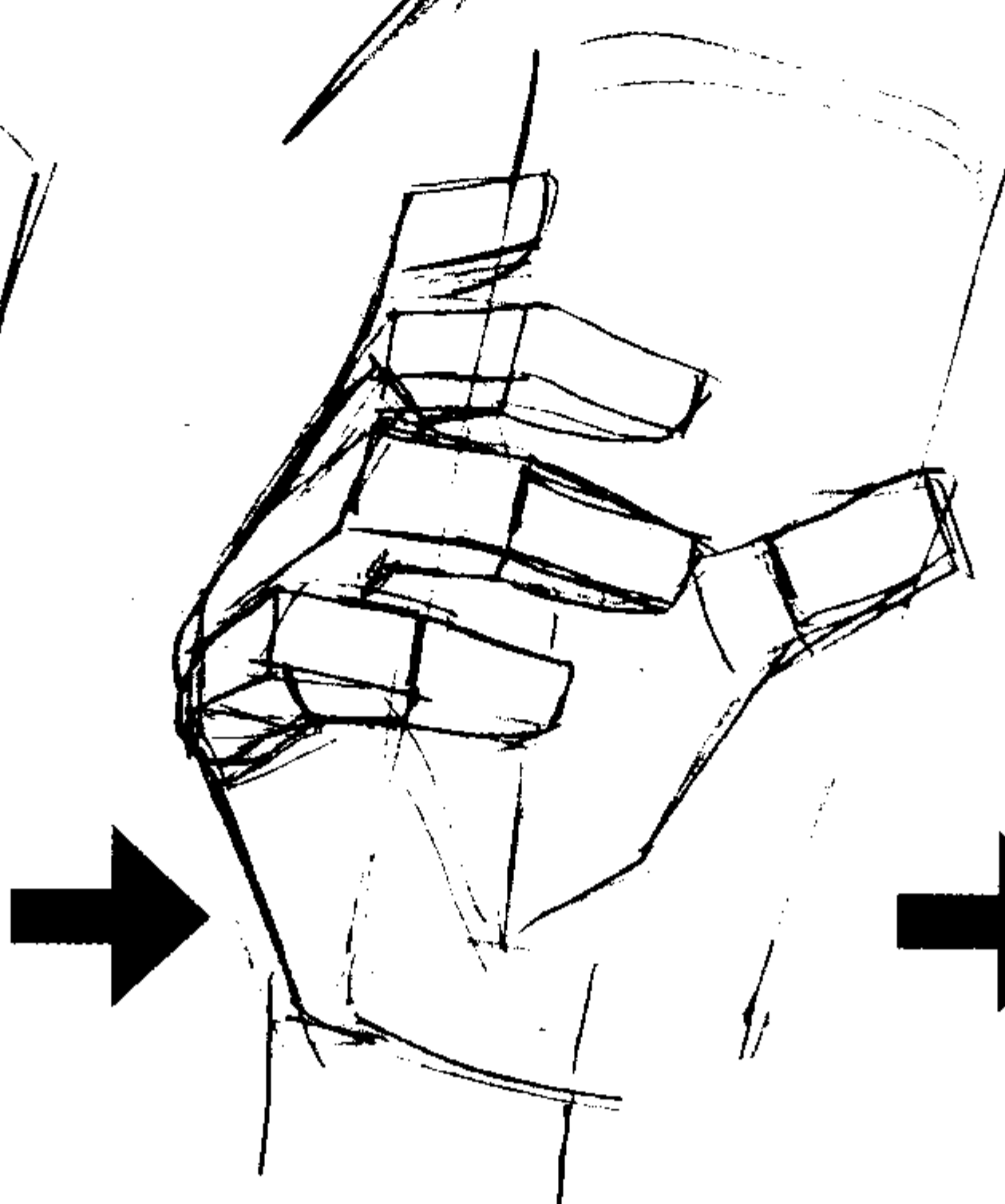
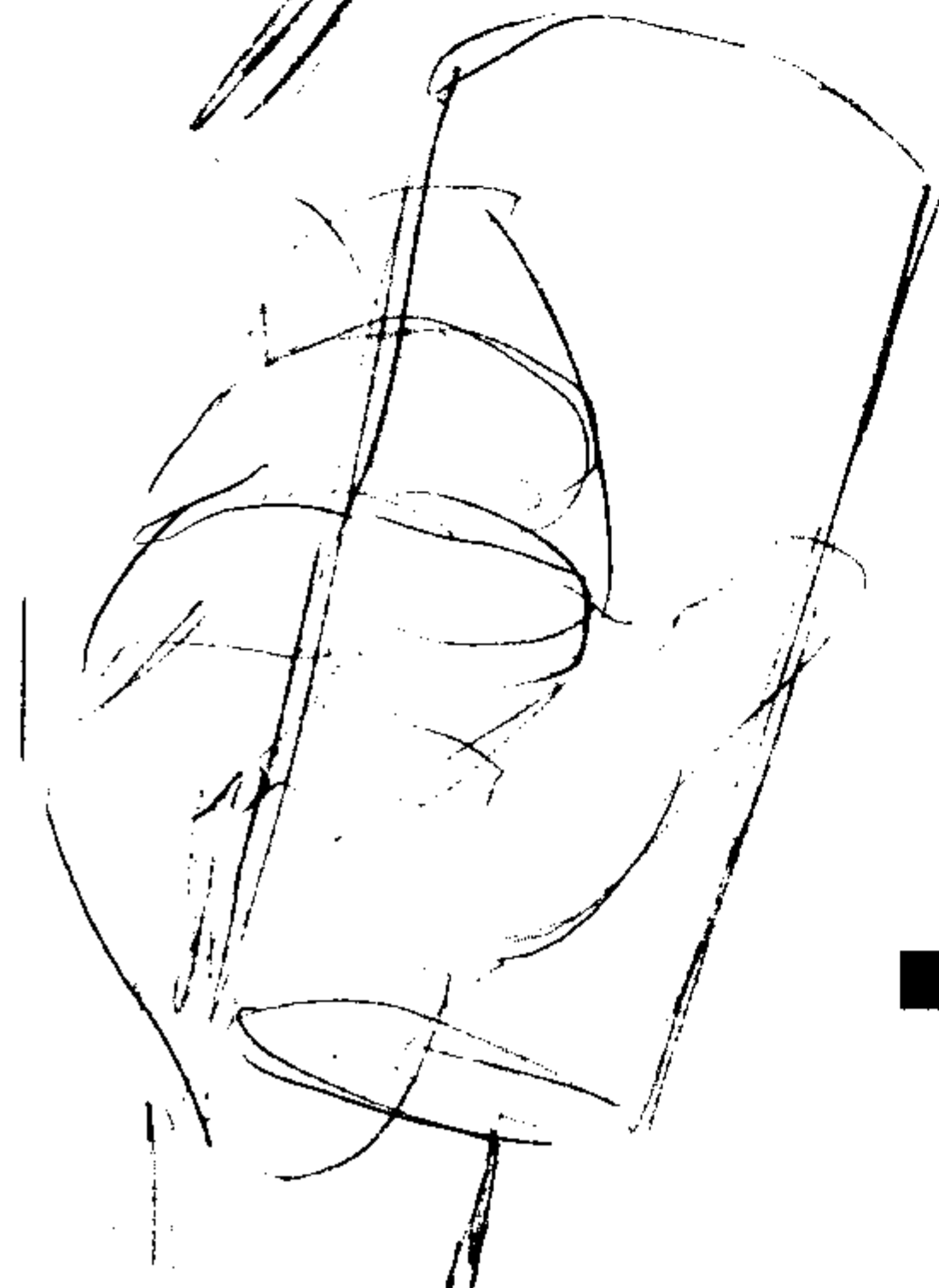
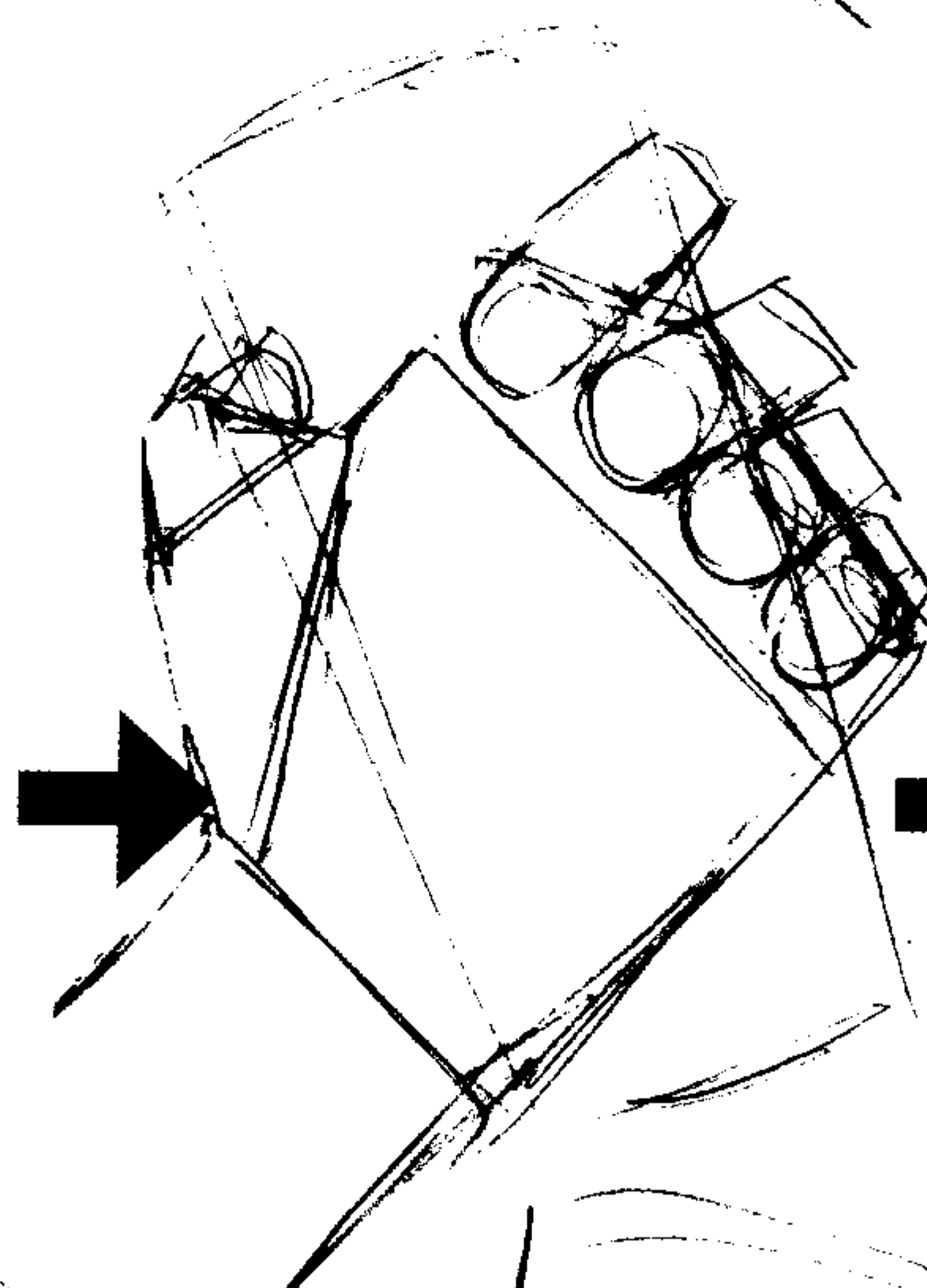
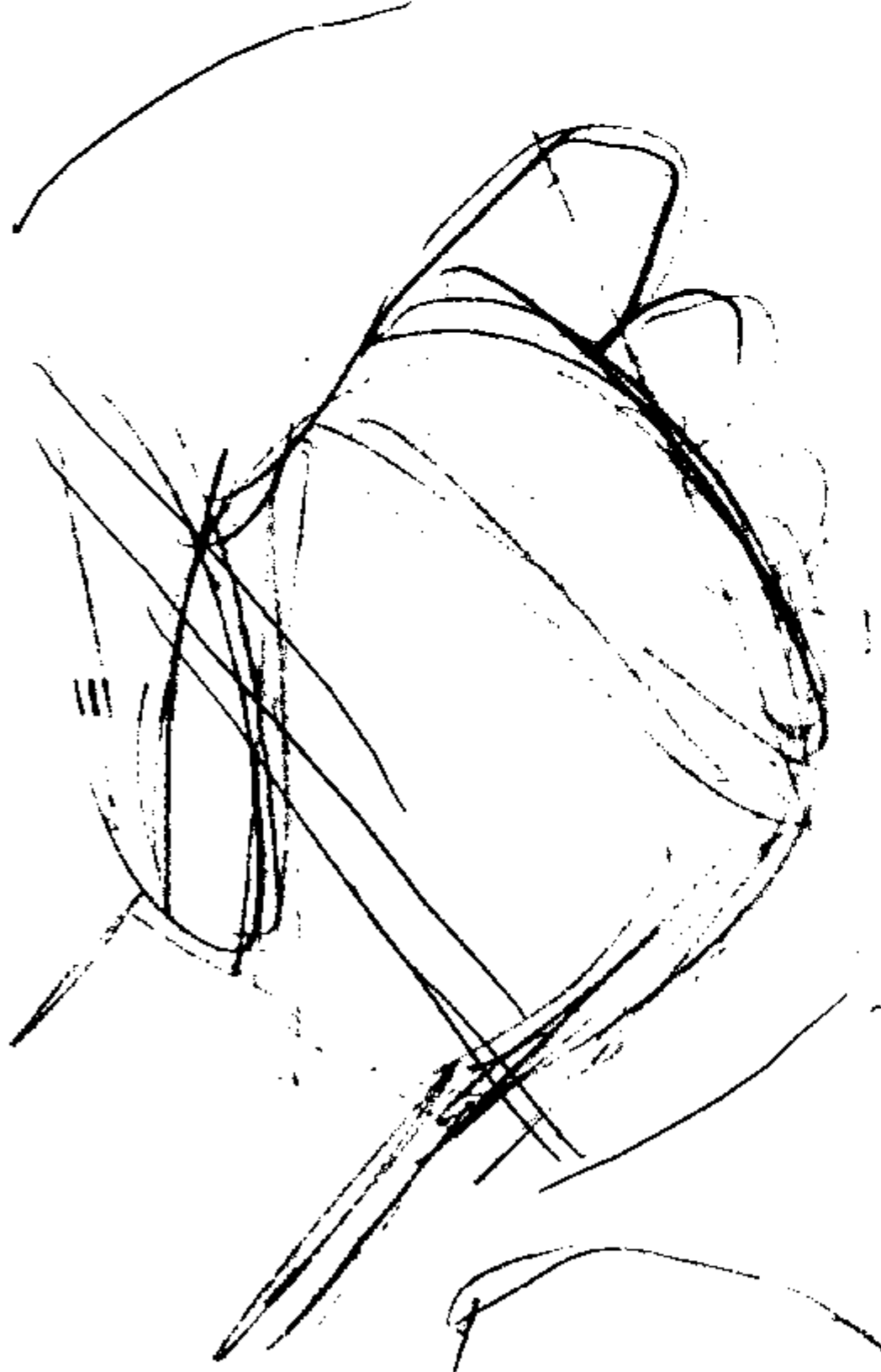
1用方块构图。

2画出各部位。

3画出细节。

拿着烟的手

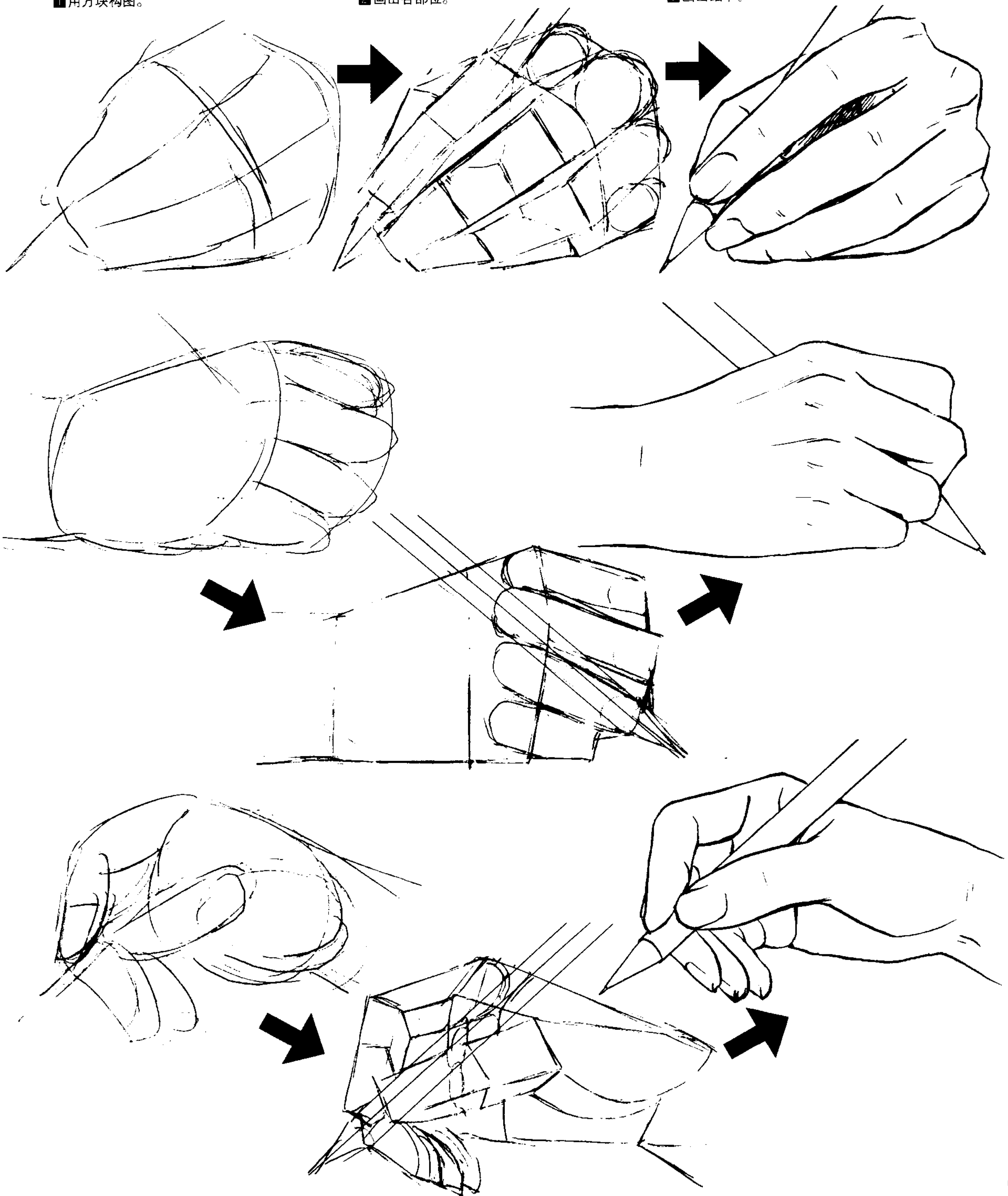
■用方块构图。

■画出各部位。

■画出细节。

拿着杯子的手

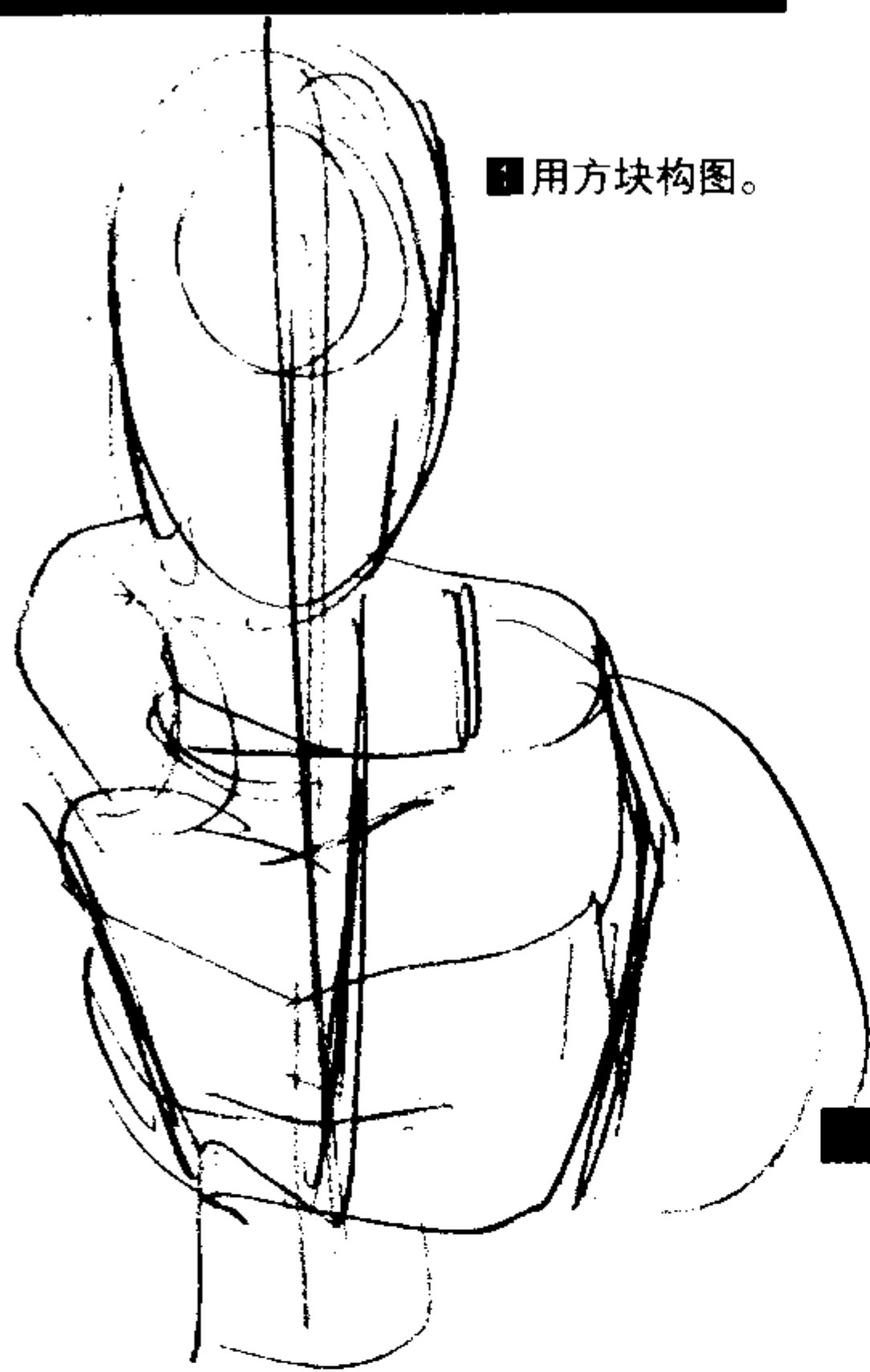
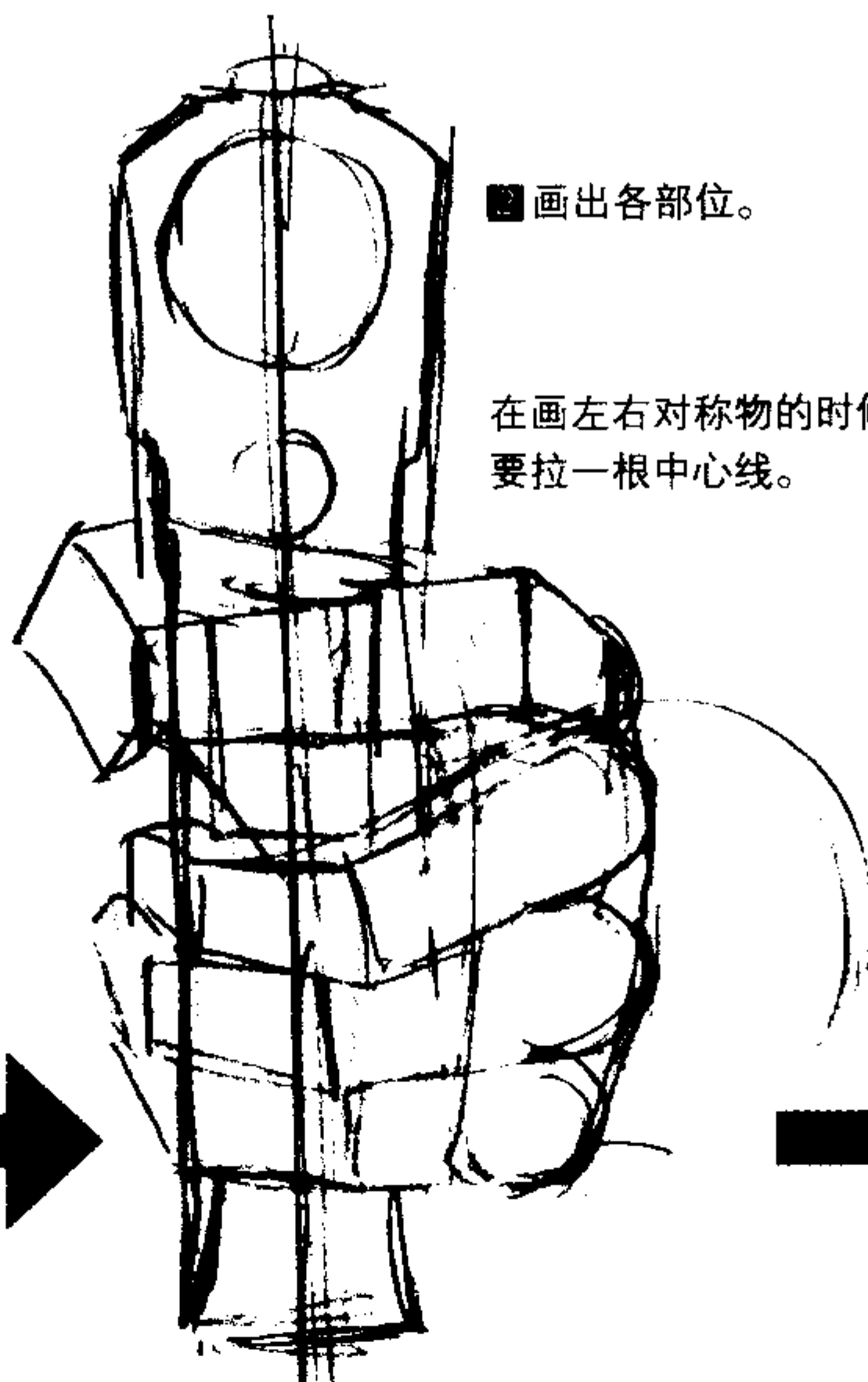
1 用方块构图。

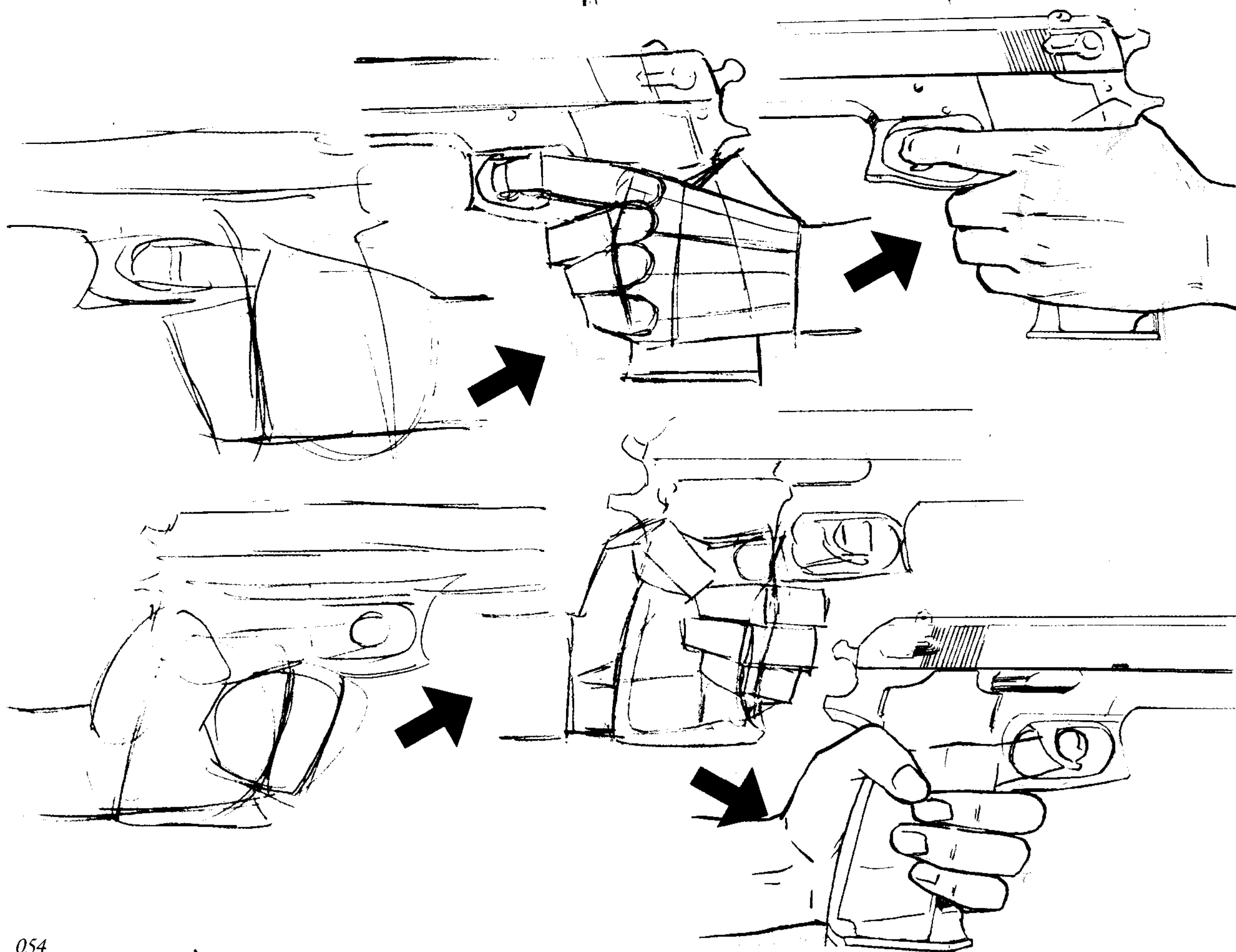
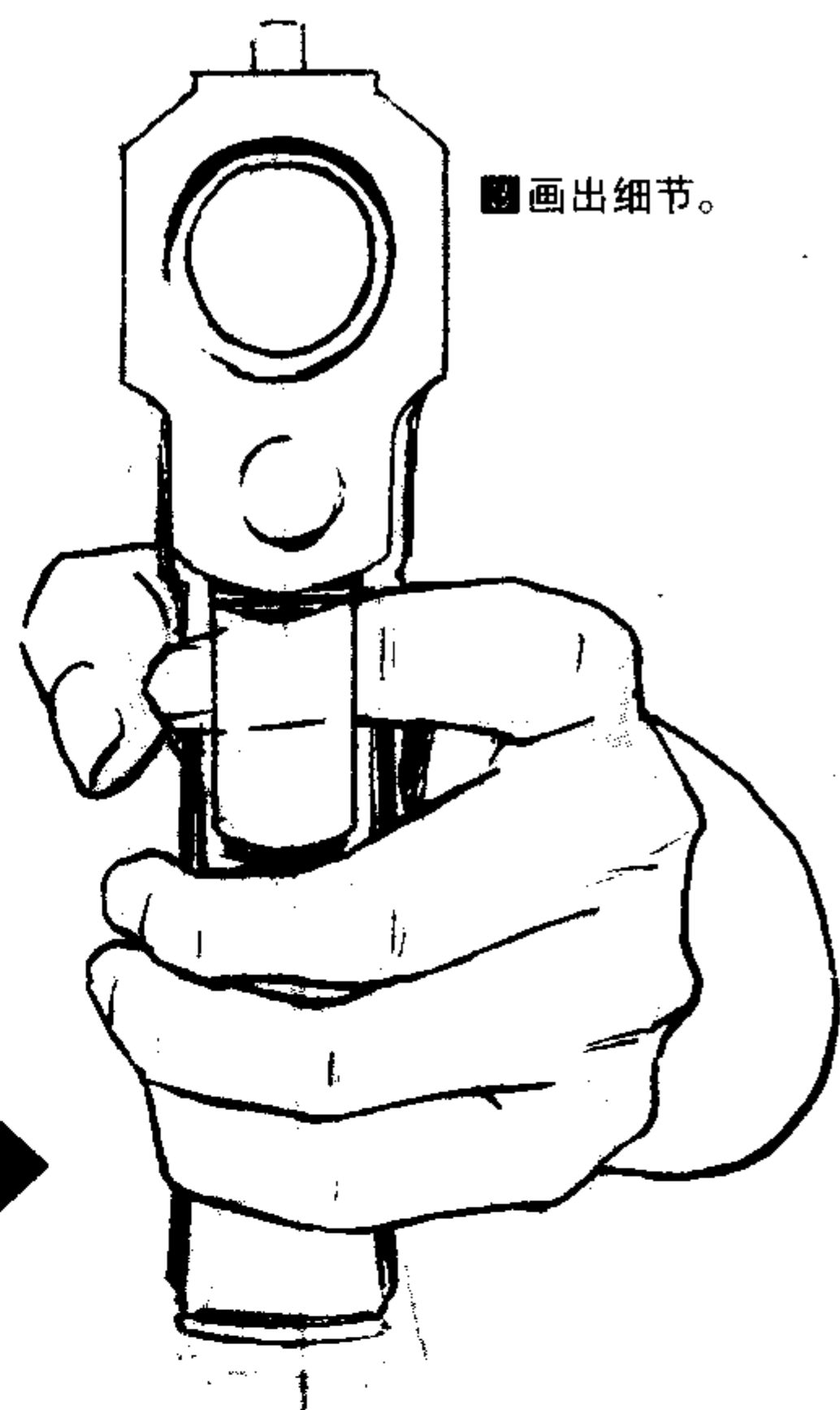
2 画出各部位。

3 画出细节。

握着笔的手

1 用方块构图。

2 画出各部位。

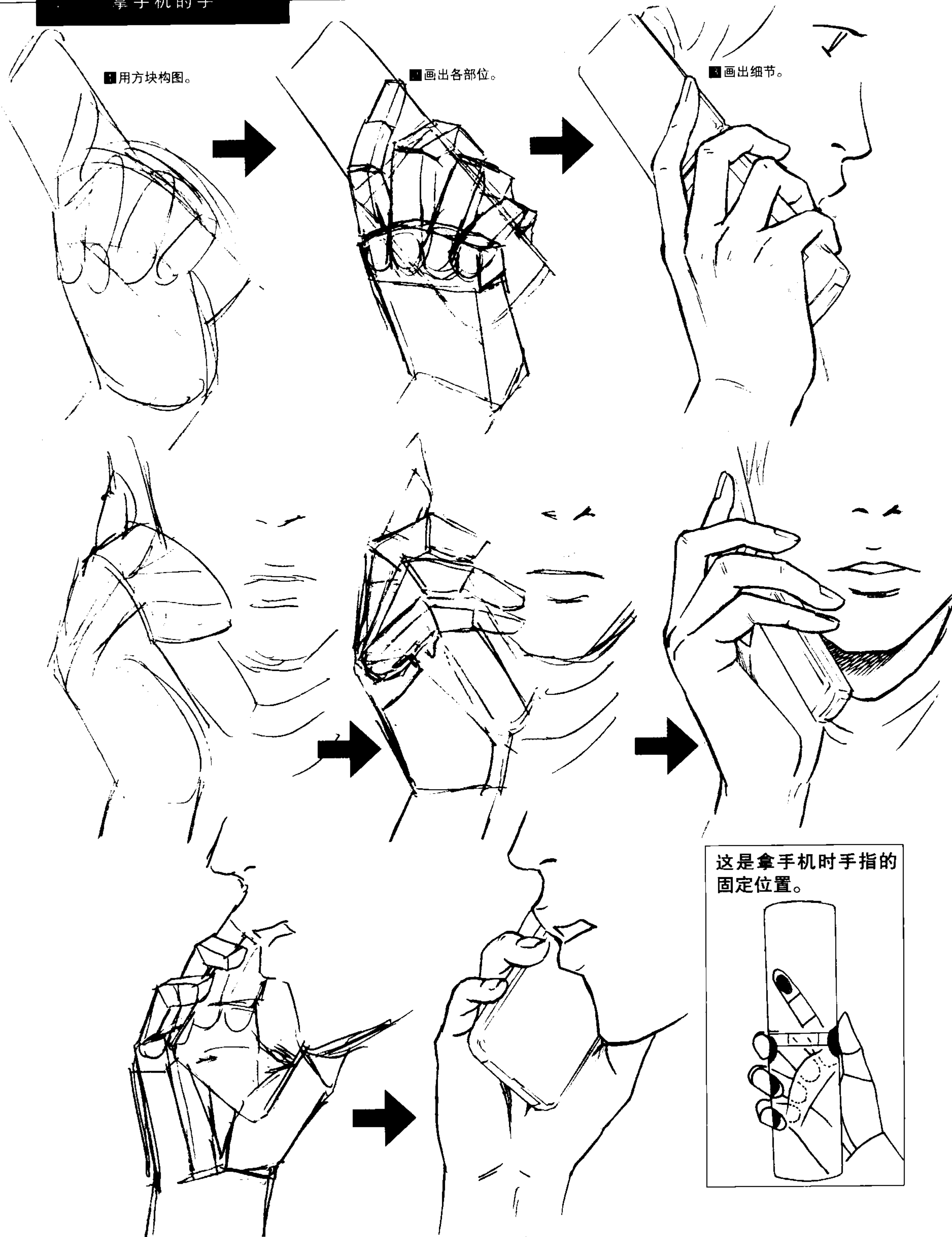
3 画出细节。

握枪的手

■用方块构图。

■画出各部位。

在画左右对称物的时候，要拉一根中心线。

■画出细节。

拿手机的手

1 用方块构图。

2 画出各部位。

3 画出细节。

这是拿手机时手指的固定位置。

两手相握

1 用方块构图。

2 画出各部位。

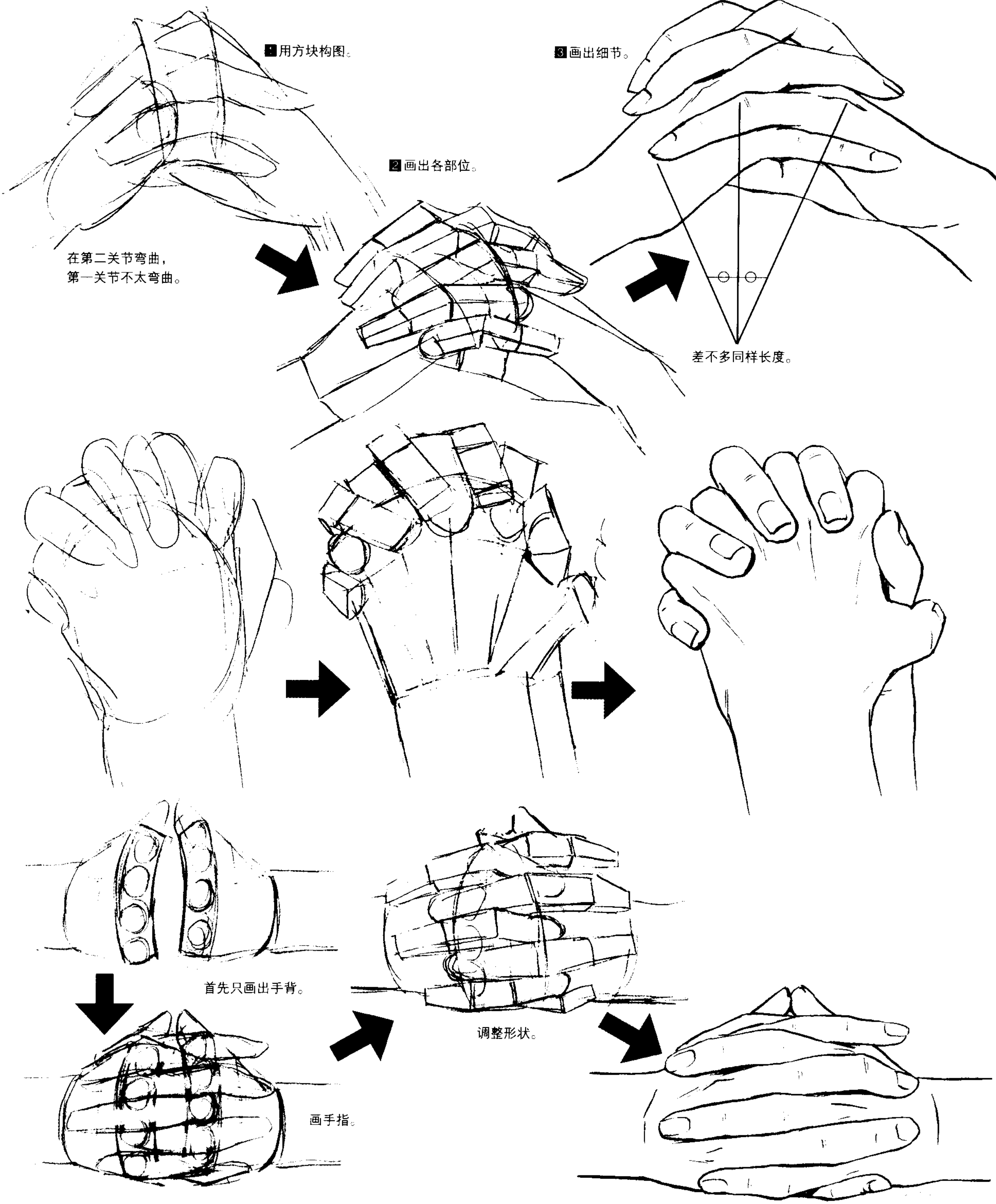
3 画出细节。

在第二关节弯曲，
第一关节不太弯曲。

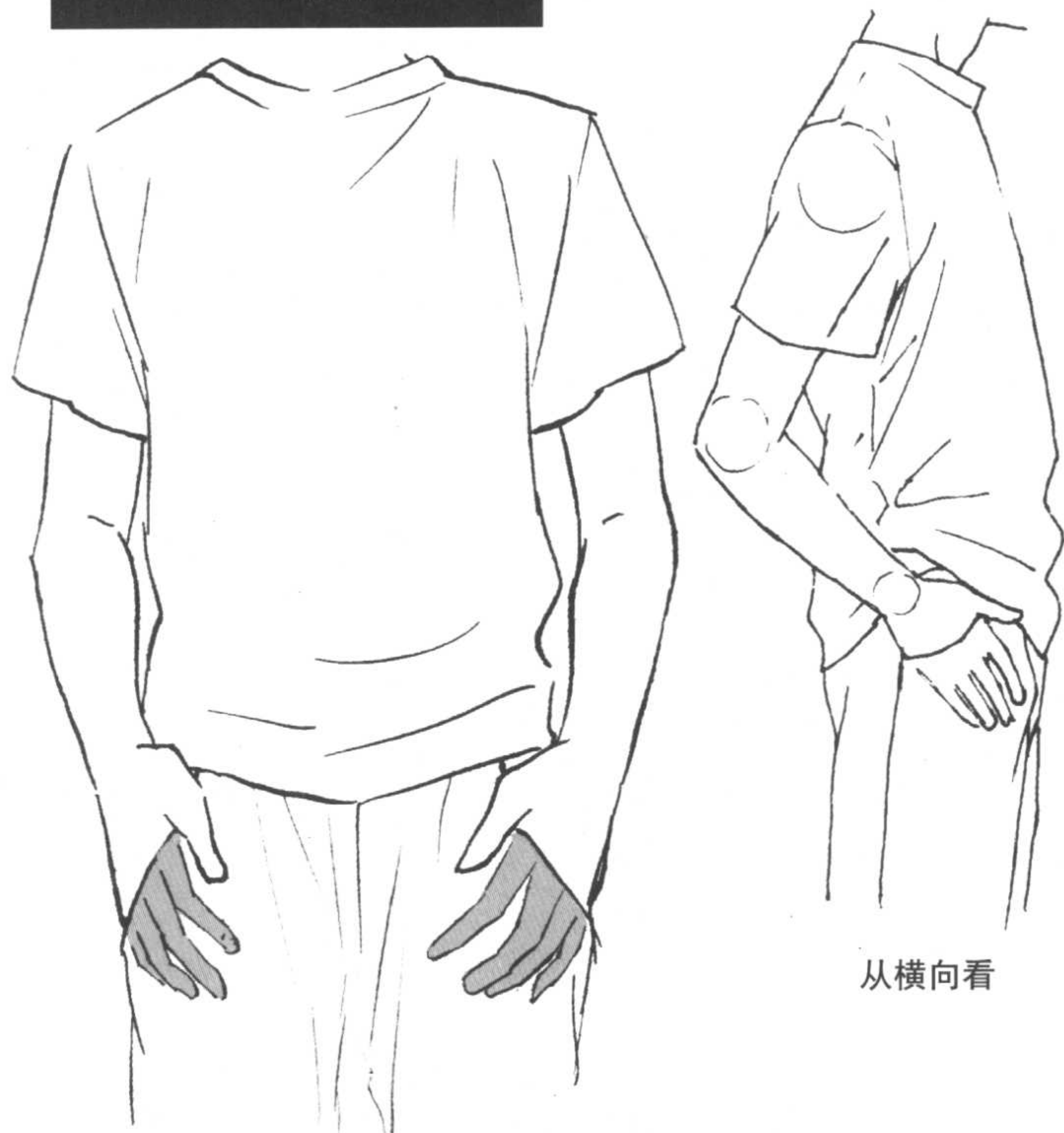
差不多同样长度。

首先只画出手背。

画手指。

调整形状。

拿眼镜的动作

注意脸部和手的大小的平衡。平衡标准是将手掌完全打开时可以将脸部覆盖住。

插进口袋的手

从横向看

正确的画法

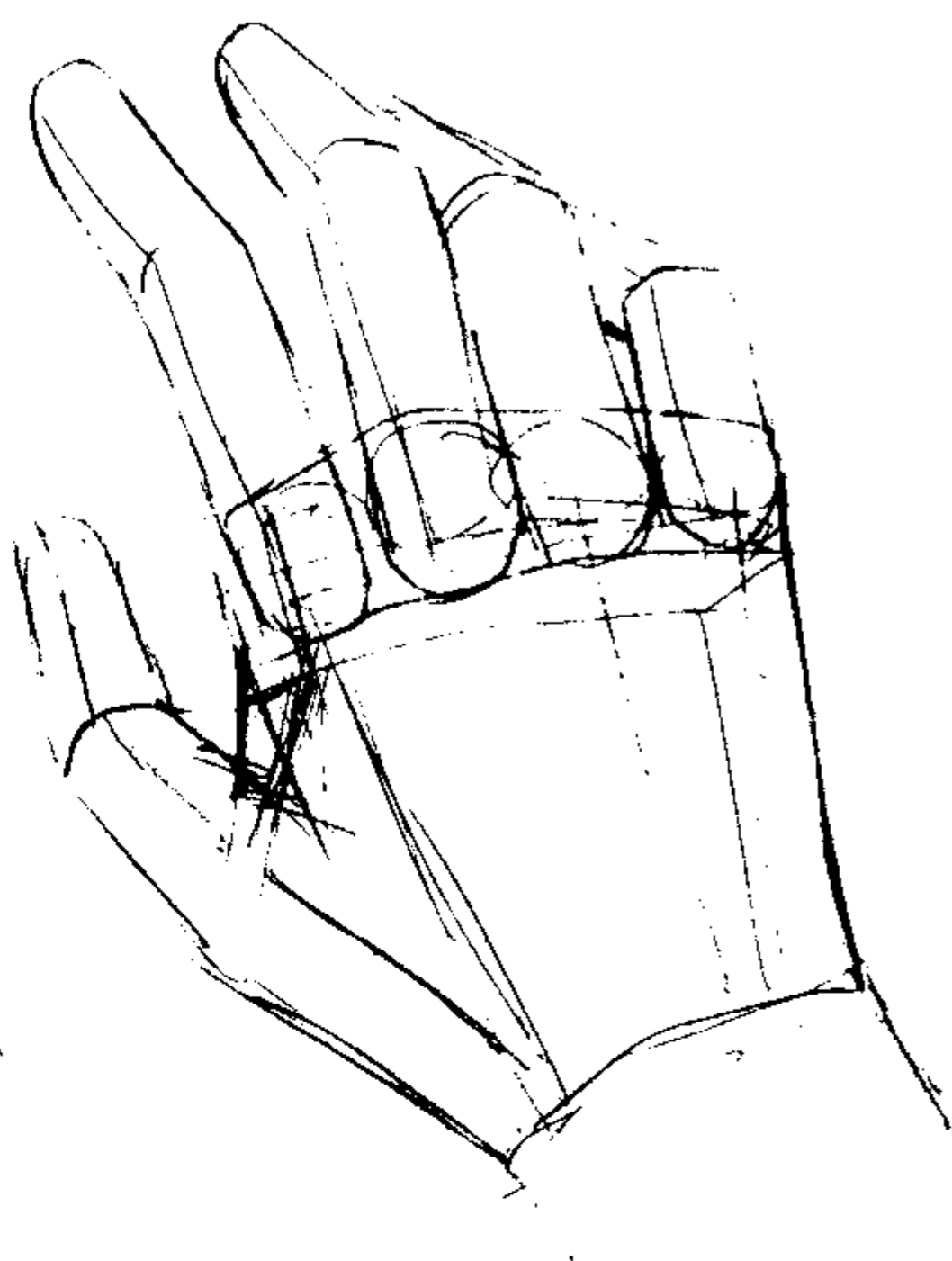
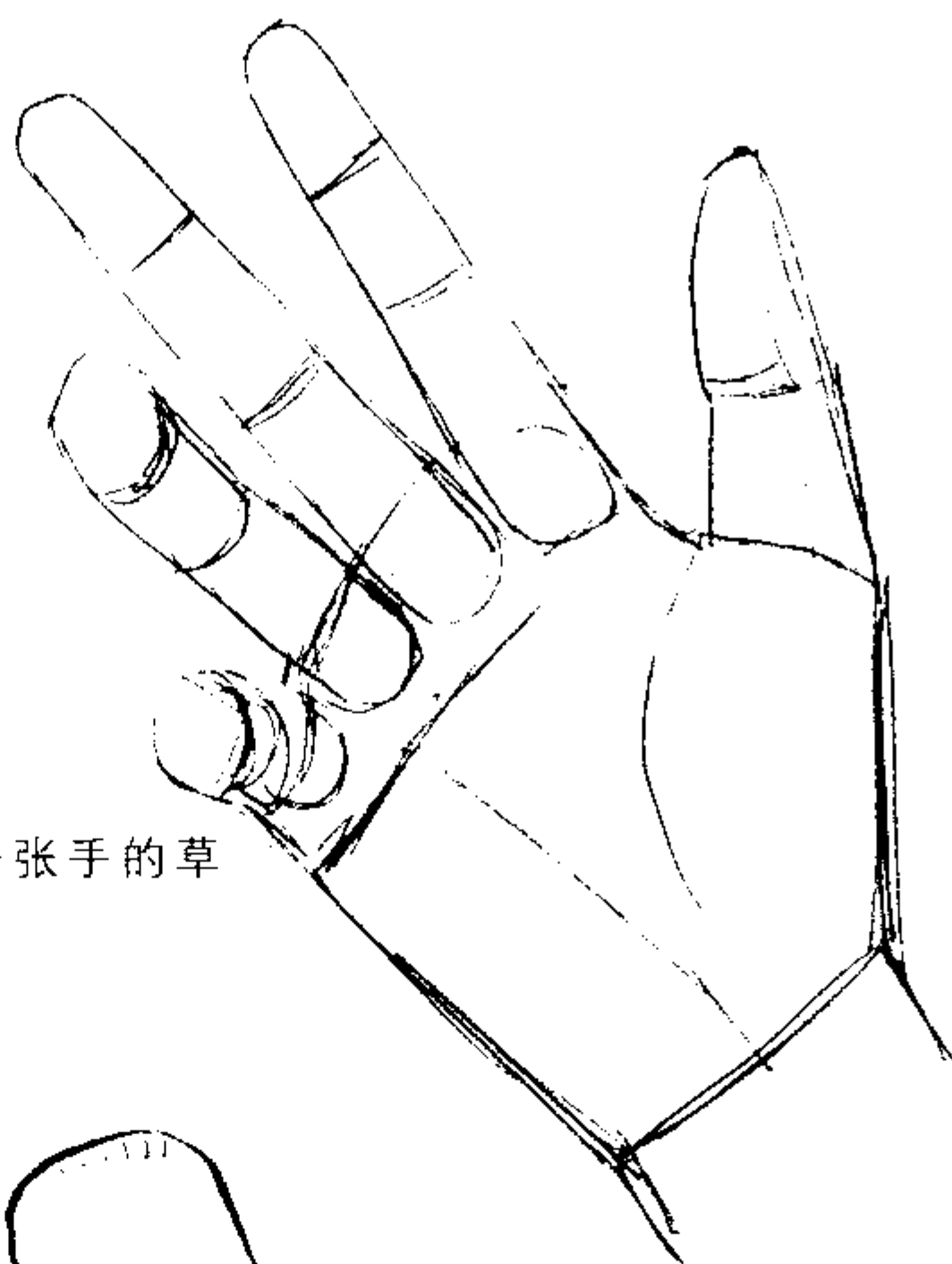
从横向看可以发现，手臂是向后收的。

错误的画法

肘部不要横向支出去！

戴手套的手

手套的材料不同，它的褶皱以及质感，布的厚度也是有差别的，画的时候要注意区分这些。可以在画之前戴上实物看一看，或者通过杂志和因特网查询。如果好好观察，其实是很容易掌握的。虽然它的设计也是各种各样的，但在这里仅先介绍一下标准的形式！

在画手套之前，要好好地画一张手的草图。然后，再将手套戴上去。

军用手套一般用毛线等比较粗糙的材料

- 不要画细微的褶皱，要画一些大的褶皱，将那种粗糙的质感表现出来。
- 军用手套的手指前端略微显出锅铲状。

棉质等比较薄的手套

- 通过细微的褶皱来表现出布的薄度。
- 如果画出布的接缝，就不会显得扁平了。

皮手套

・不要画细微的褶皱，要画一些大的褶皱，将那种粗糙的质感表现出来。

手术等特殊场合使用的橡胶和乳胶制手套

・轮廓和空手是一样的，褶皱几乎没有，也没有什么松弛感。

滑雪用等场合用的手套

・手背上几乎没有什么褶皱。
・但要注意其厚度。

脚的画法

脚背部分是弧形的（实际的骨骼部分也是弧形）。在下图中，脚腕和深色的部分是可以活动的。和手部关节相同，脚部第三关节也隐藏在脚背下面。但要注意，脚的拇指关节只有两个，这与手部关节不同。

脚背

这个微妙的弯曲是重点啊！！

不要搞错脚趾的数目啊

啪！

脚踝

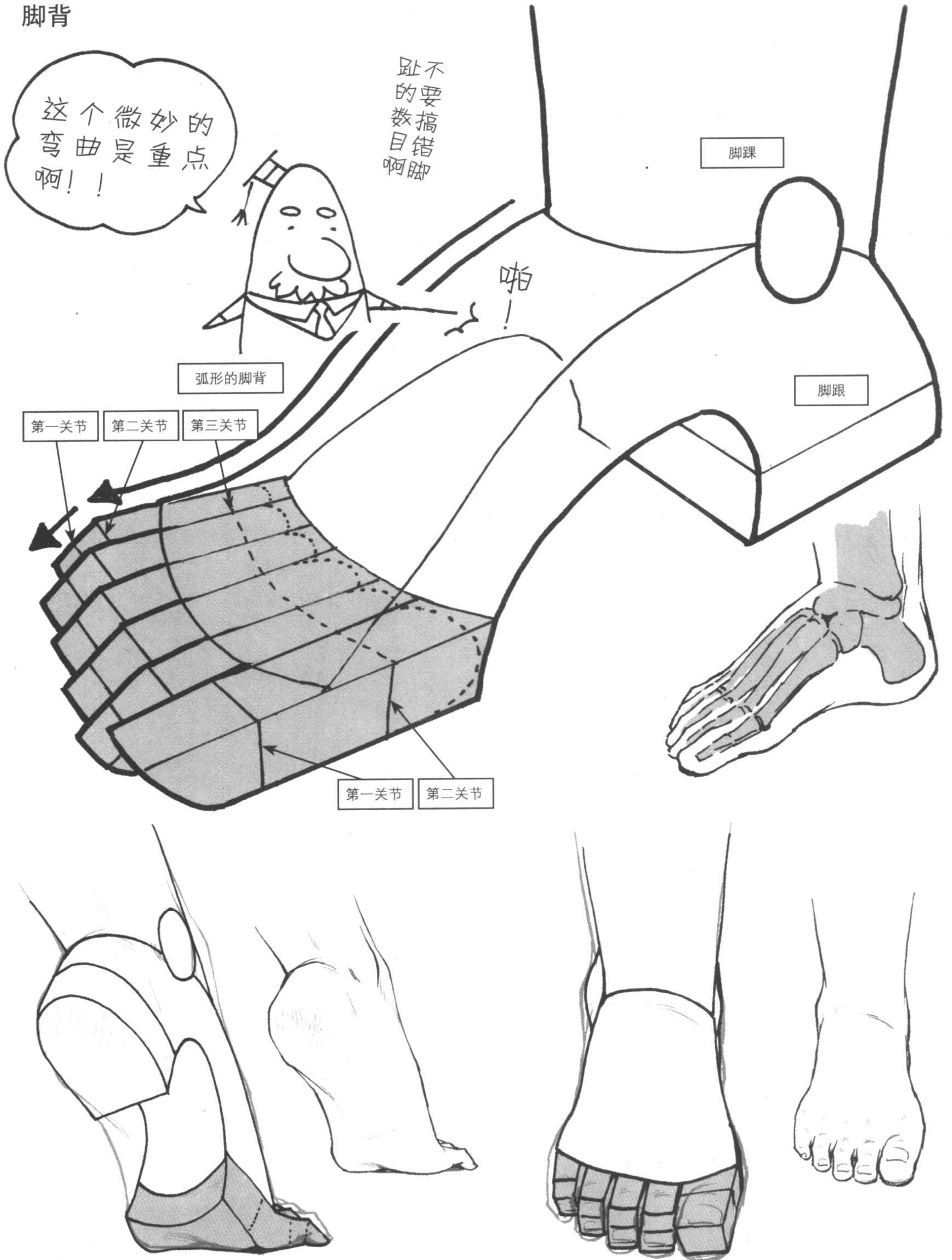
弧形的脚背

脚跟

第一关节

第二关节

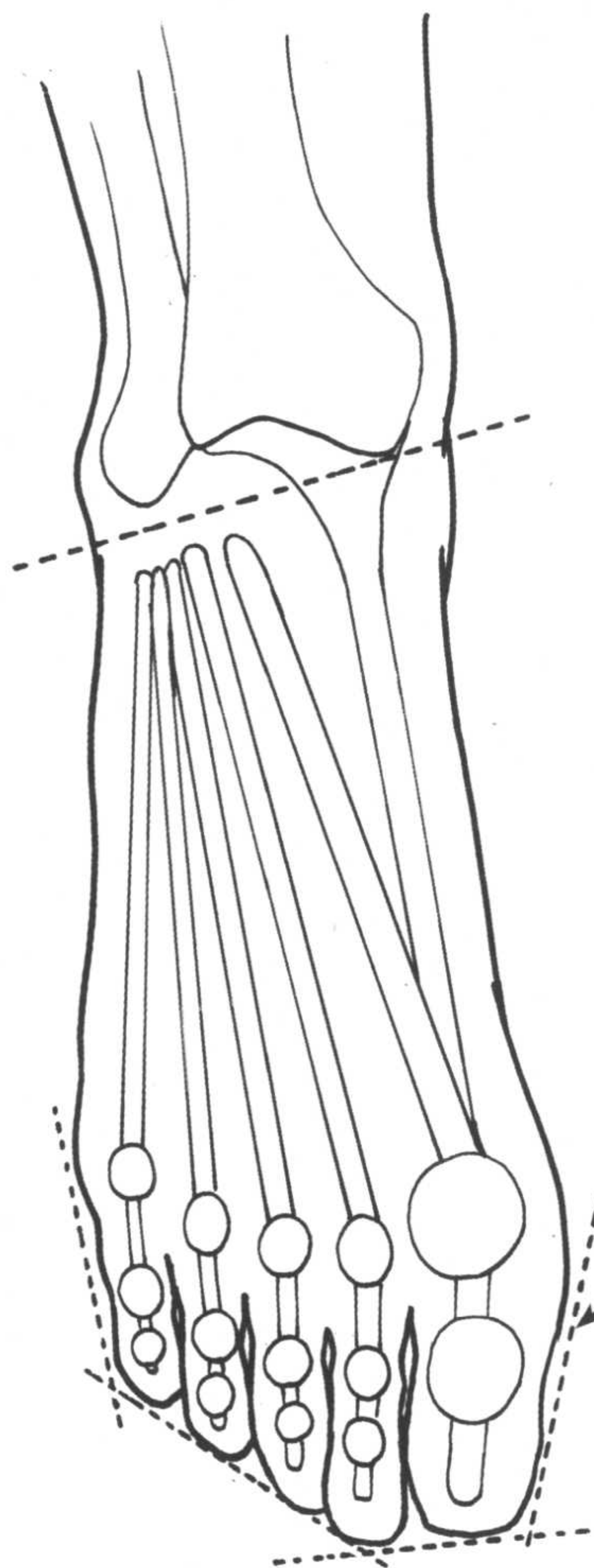
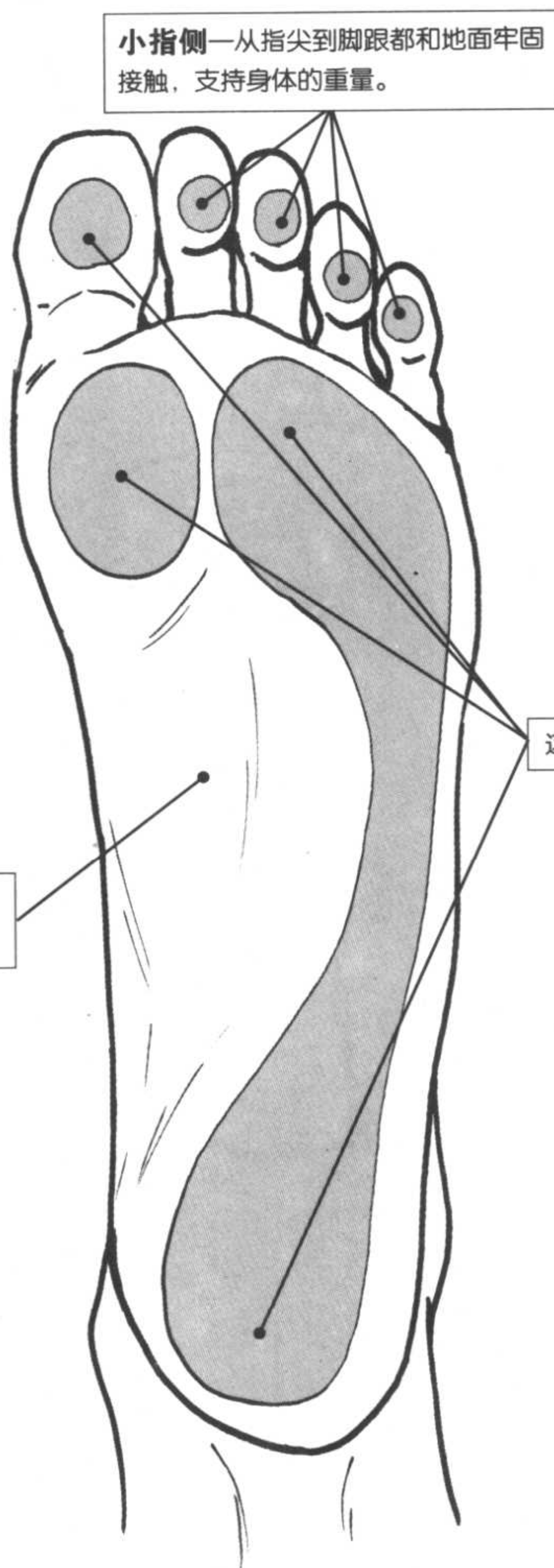
第三关节

第一关节

第二关节

脚背和脚心

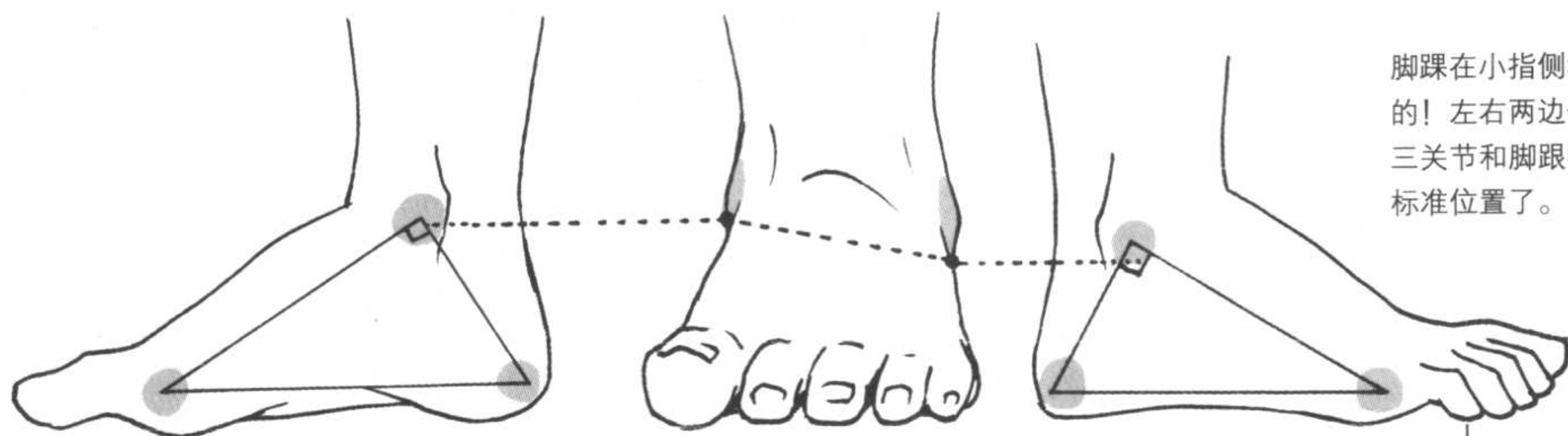
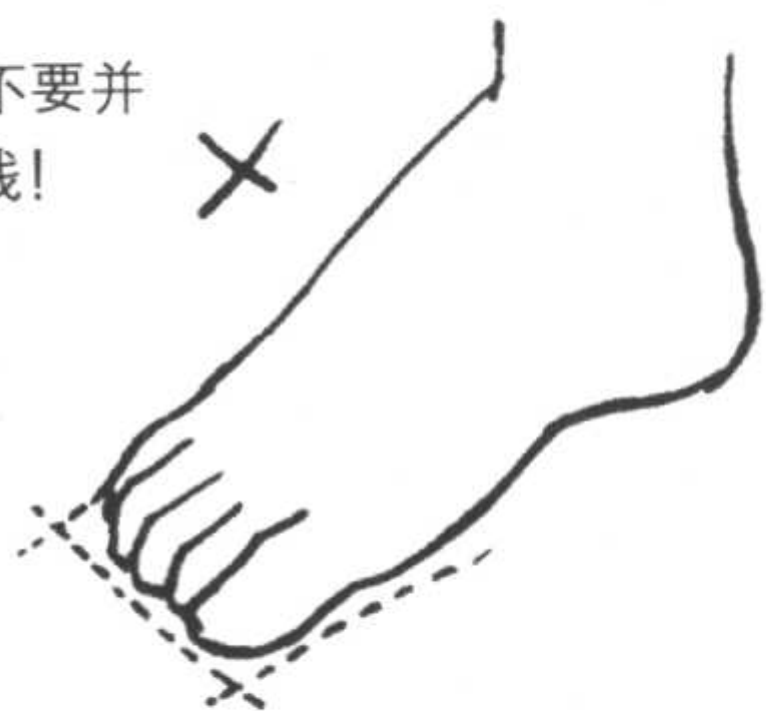
脚趾向小趾一侧集中。
此外，脚的大小和脸的长度大致相同，可以以此为标准进行绘制。

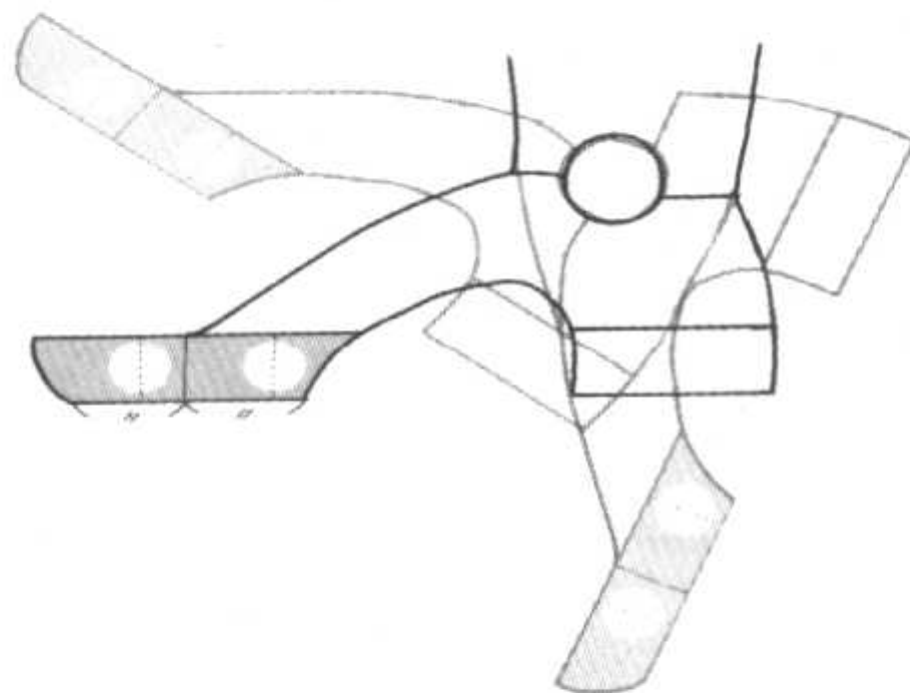
脚背

必须记住这个用虚线画出的形状。它在整个脚部是最可以表现出脚部美感的线条。

脚心

小指侧—从指尖到脚跟都和地面牢固接触，支持身体的重量。

这是重心所在的部分。

拇指侧—这部分是凹陷下去的，不与地面接触。要注意！

脚踝在小指侧和拇指侧的高度和位置是不同的！左右两边分别以拇指第二关节，小指第三关节和脚跟构成的直角三角形就是脚踝的标准位置了。

脚指前端不要并成一条直线！

脚腕的可动范围

脚腕能上下弯曲的最大位置差不多就是这个程度。以脚踝为中心，大约 100° 前后。没想到居然只能弯这么点点吧！不管是向上还是向下，如果弯曲超过了这个程度，那么脚腕就会折掉，所以不要太勉强。

脚背、脚跟、关节

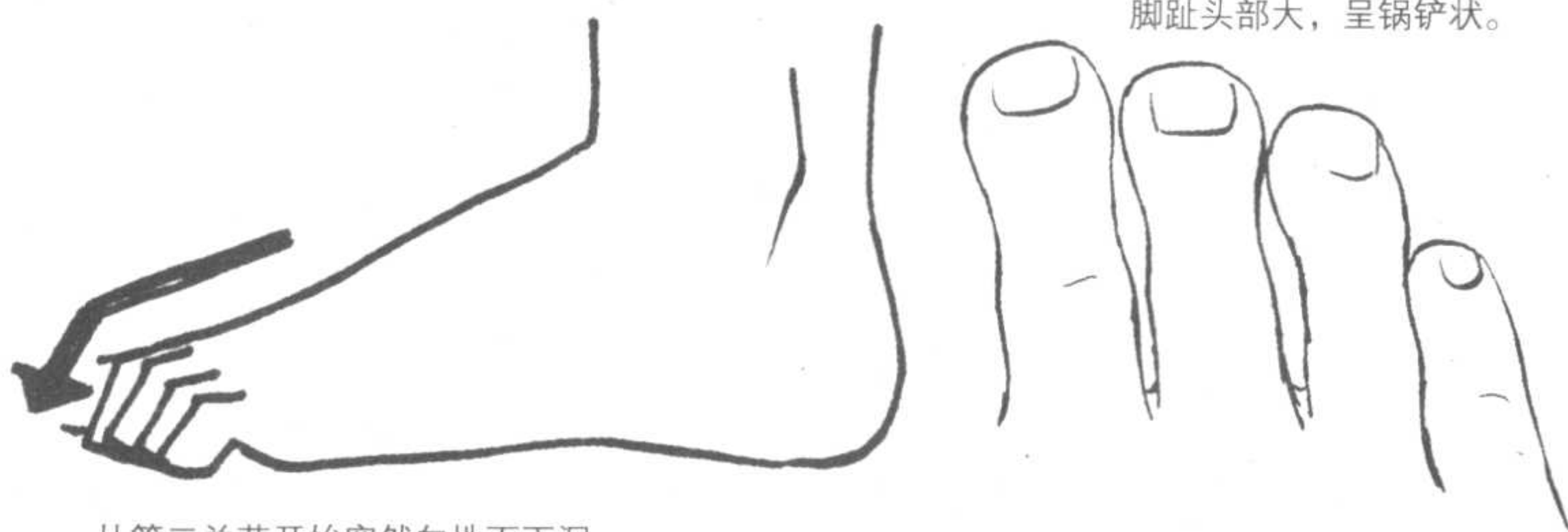
从正面绘制脚背时，如果有意识地绘制脚背的三个面，就能体现弧形的立体感。此外，注意观察跟腱和关节的细节进行绘制。

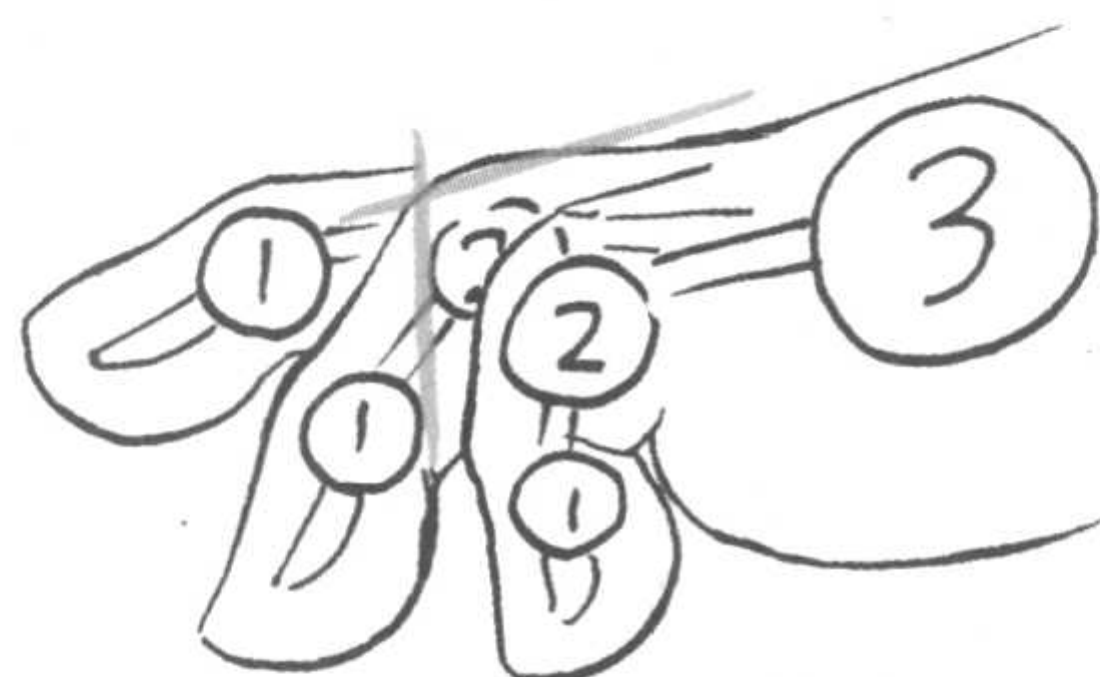
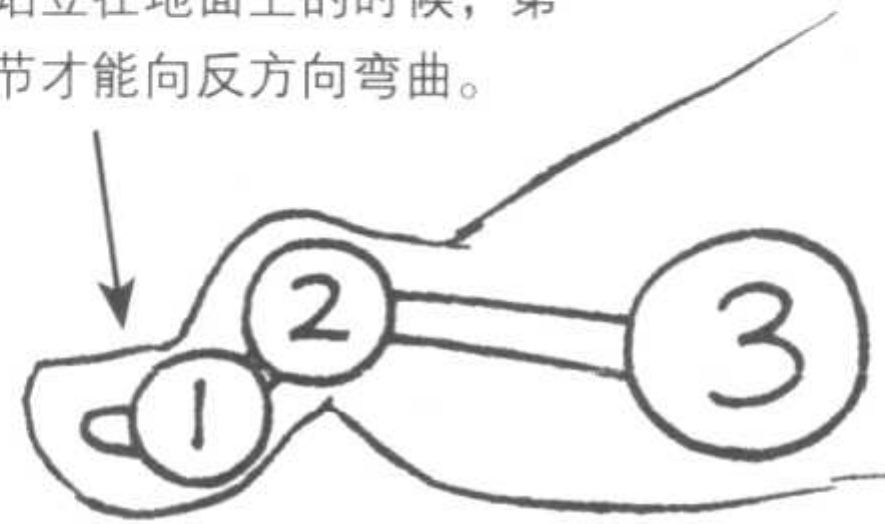
脚背的分面

脚跟

画出从脚跟突出的跟腱，让脚跟显得紧凑！

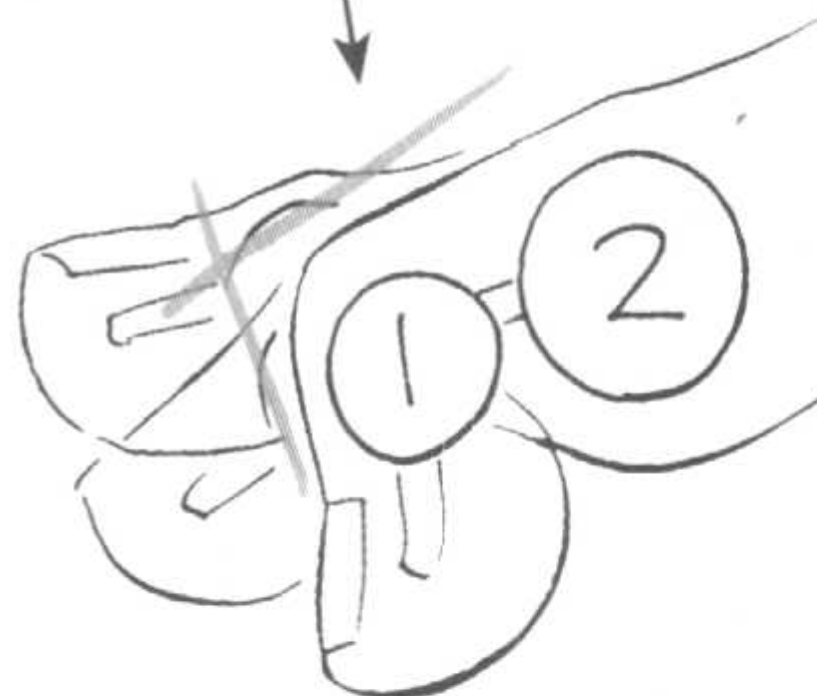
和手一样，有三个关节。

脚背

从第二关节开始突然向地面下沉。

脚趾头部大，呈锅铲状。

只有站立在地面上的时候，第一关节才能向反方向弯曲。

拇指的特征

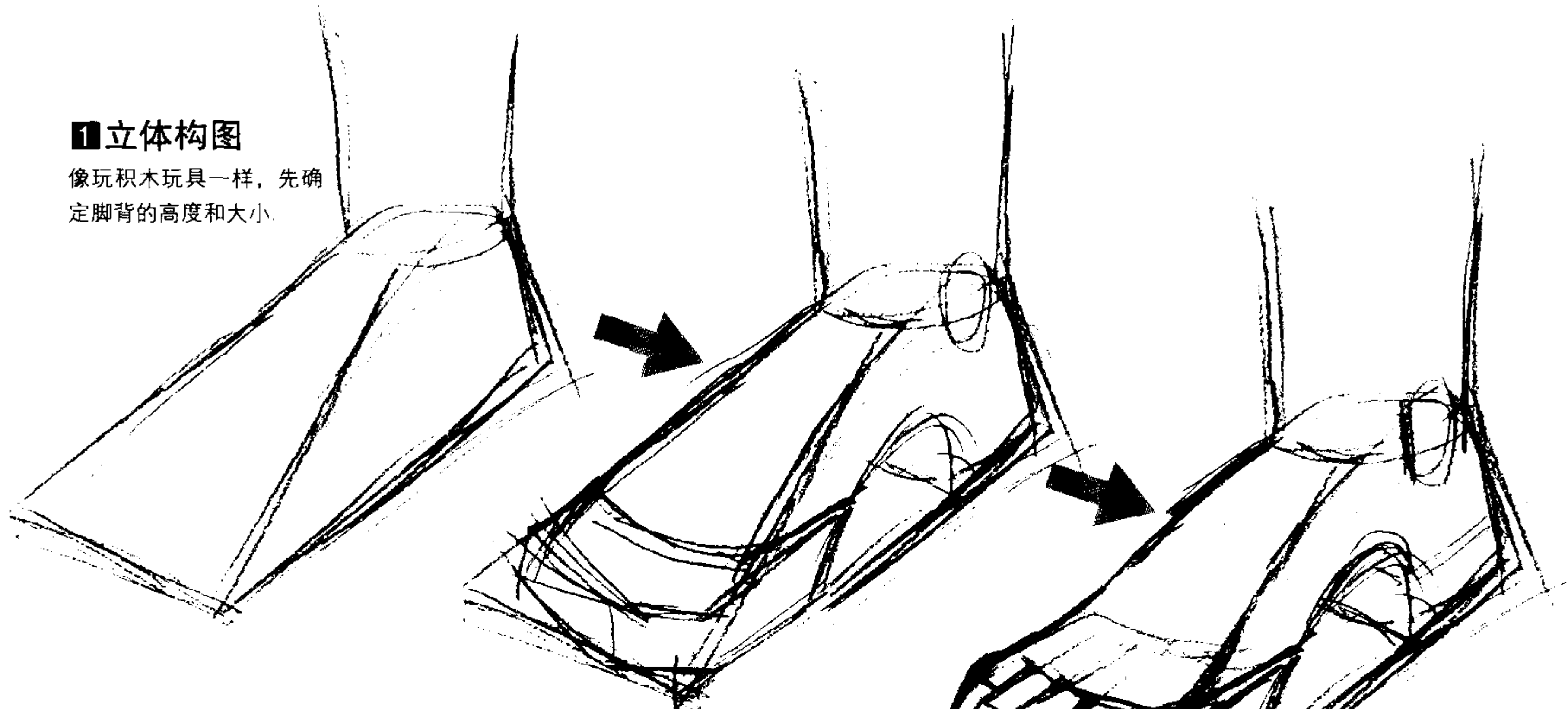
拇指对于地面来说是平行的。

只有站立在地面上的时候，第一关节才能向反方向弯曲。

和其它脚趾不同的是，它只有二个关节，可动范围也很狭窄。

画脚的步骤

让我们来试着画一下脚。先确定整体形状，再确定各部位的位置，然后仔细地描画各部位。

1 立体构图

像玩积木玩具一样，先确定脚背的高度和大小。

2 确定各部位的位置

脚背的弧形，脚趾和脚背的比例，脚趾尖的形状等可以决定脚的特征。

3 画出脚趾关节的位置

注意拇趾和其他脚趾的不同。

4 细节

线条要柔和，同时也要画出指甲。

5 完成

脚趾的动作

脚趾没有手指灵活，不会做复杂的动作，而且脚趾分为“大拇指”和“其他趾头”两部分，从第二个趾头到最后一个只能做一样的动作，所以其动作只有以下六个，非常简单！

通常状态

1 用力踩

这是用力的时候的脚的特征，比如拿起重物时。重点是“其他脚趾”的关节呈台阶状。

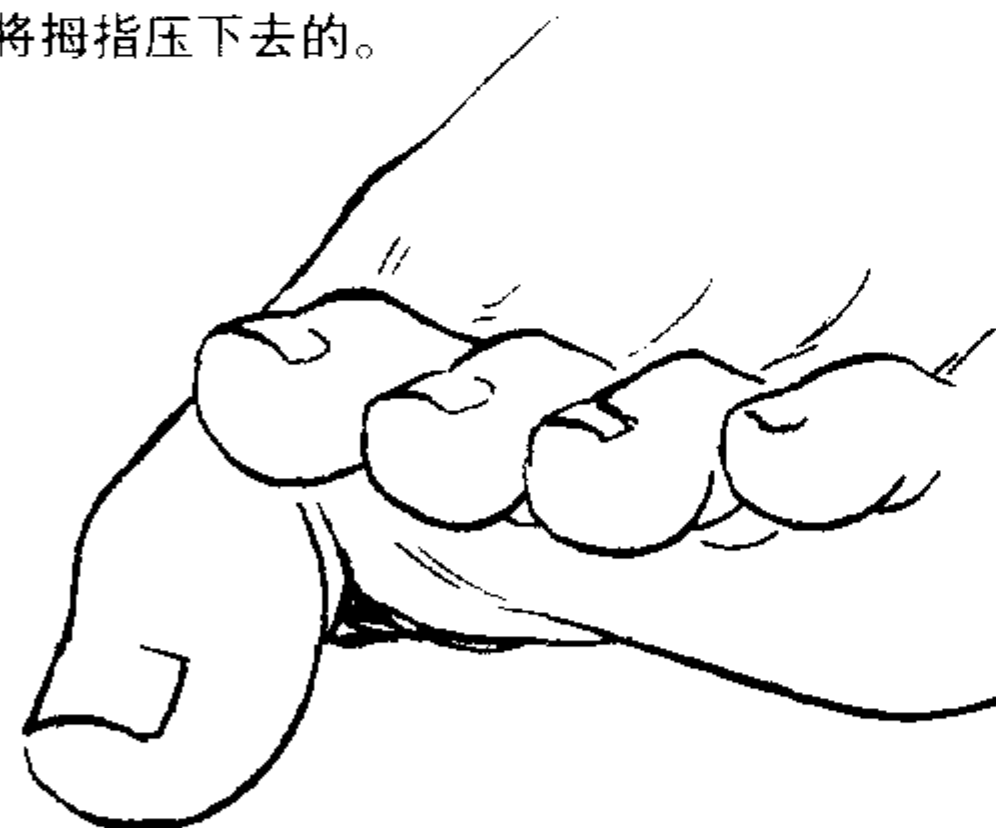
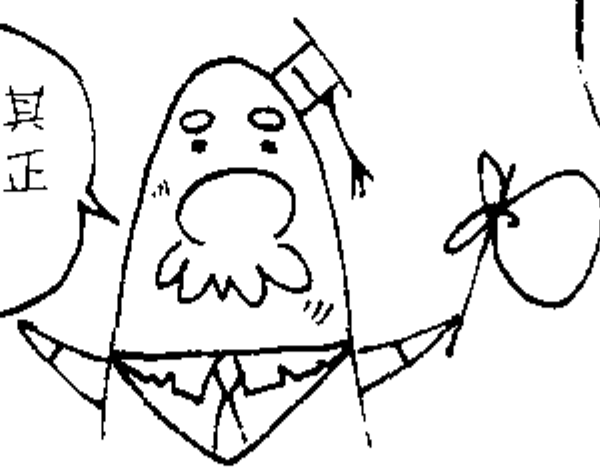
2 脚趾上翘

比如，脚趾尖抬起来的时候。如果一直让脚趾翘起来就会抽筋，需要注意！

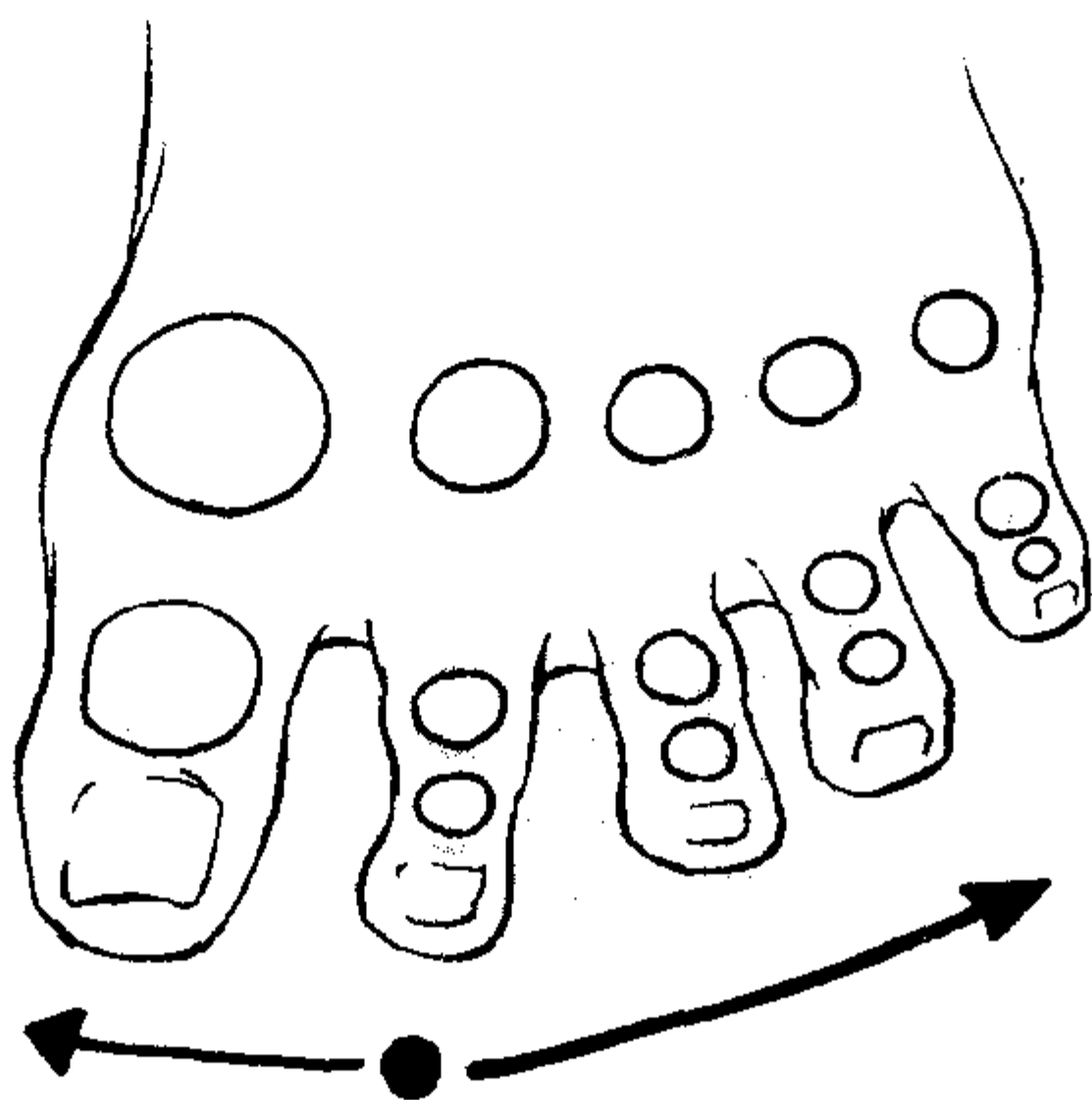
3 团起来

这是看上去不太雅观的脚，比如用脚拿东西的时候会出现这种情况。因为拇指的关节只有两个，而其它脚趾则不同，所以是不能完全卷起来的。

4 将拇指下压（其他脚趾翘起来）

将拇指压下去的话，其他的脚趾就翘起来。相反如果不让其他脚趾翘起来的话，是不能将拇指压下去的。

5 将拇指翘起来（其他脚趾压下去）

和图4一样，当拇指翘起时其他脚趾要压下去。不能完全卷起来的。

6 打开脚趾

脚心

脚心的隆起部分大致可以分为“拇指的第二关节”、“其他脚趾的第三关节”和“脚跟”这三部分，隆起部分还会随着脚趾的运动进行伸缩。

通常状态

拇指的第二关节，其他脚趾的第三关节，以及脚跟的隆起是相同的。

将脚趾团起来

如果将脚趾紧紧地团起来，拇指的第二关节和其他脚指的第三关节部分的隆起就会缩小。在小指一侧，从脚尖到脚跟的部分，脚心凹陷处的上部分都会稍微有一些褶皱。

只将拇指向上翘

从拇指到脚心的凹陷处，一直到脚跟，仿佛有一条非常紧的筋脉在拉直它们一样。画的时候要将其他脚趾的方块和拇指的方块清楚地区分开。

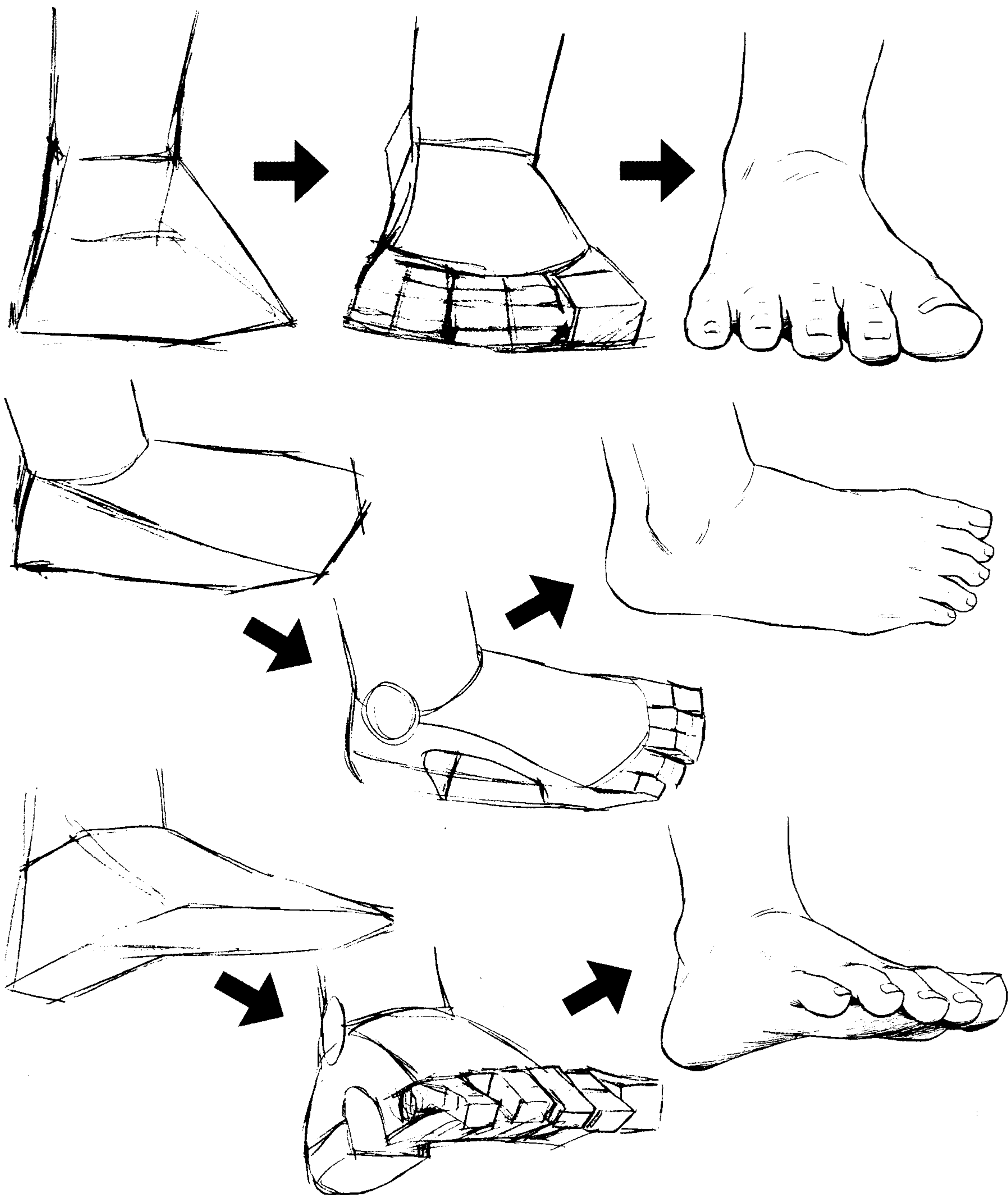
脚的各种表现

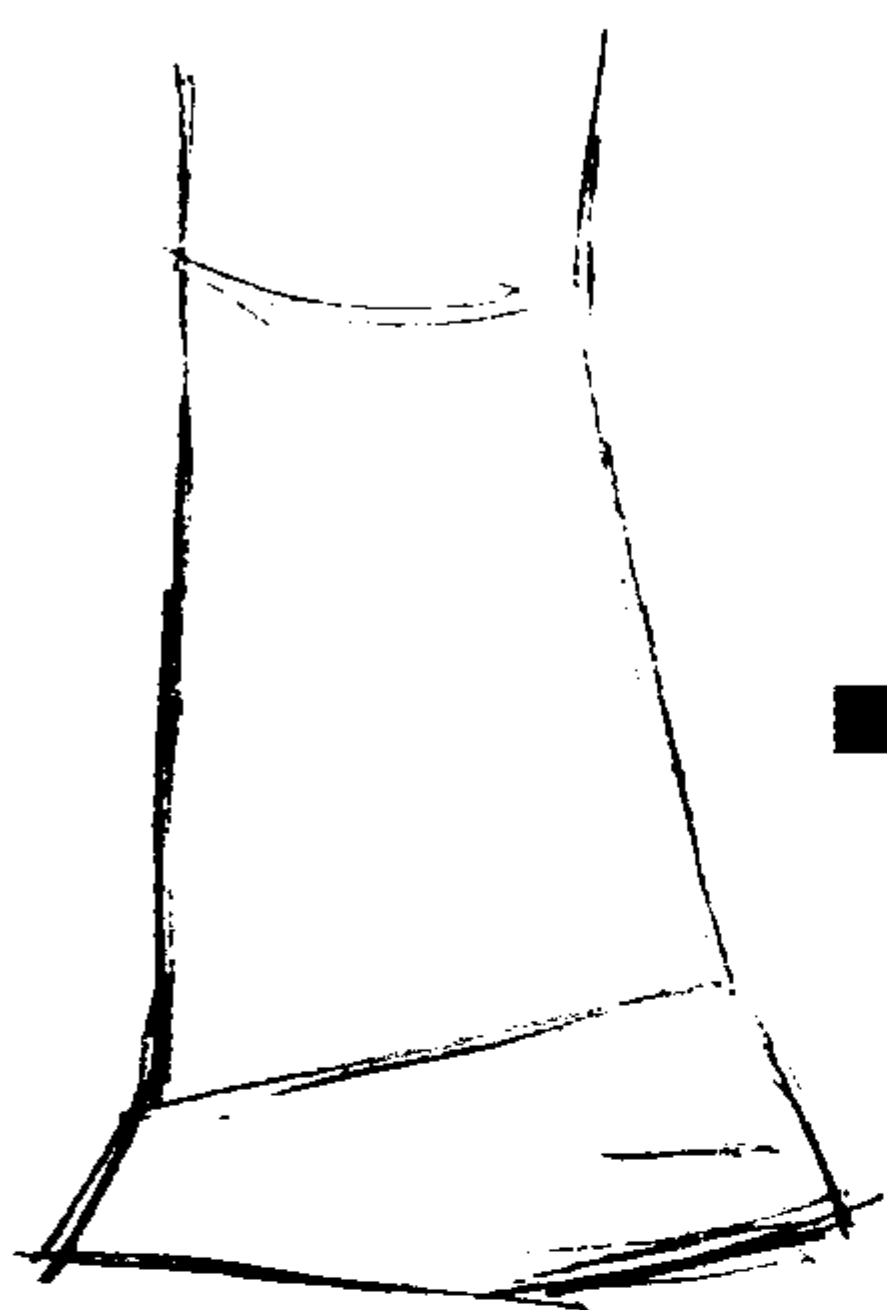
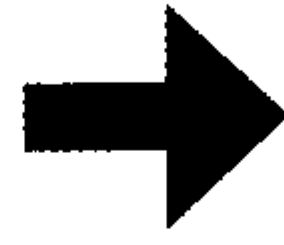
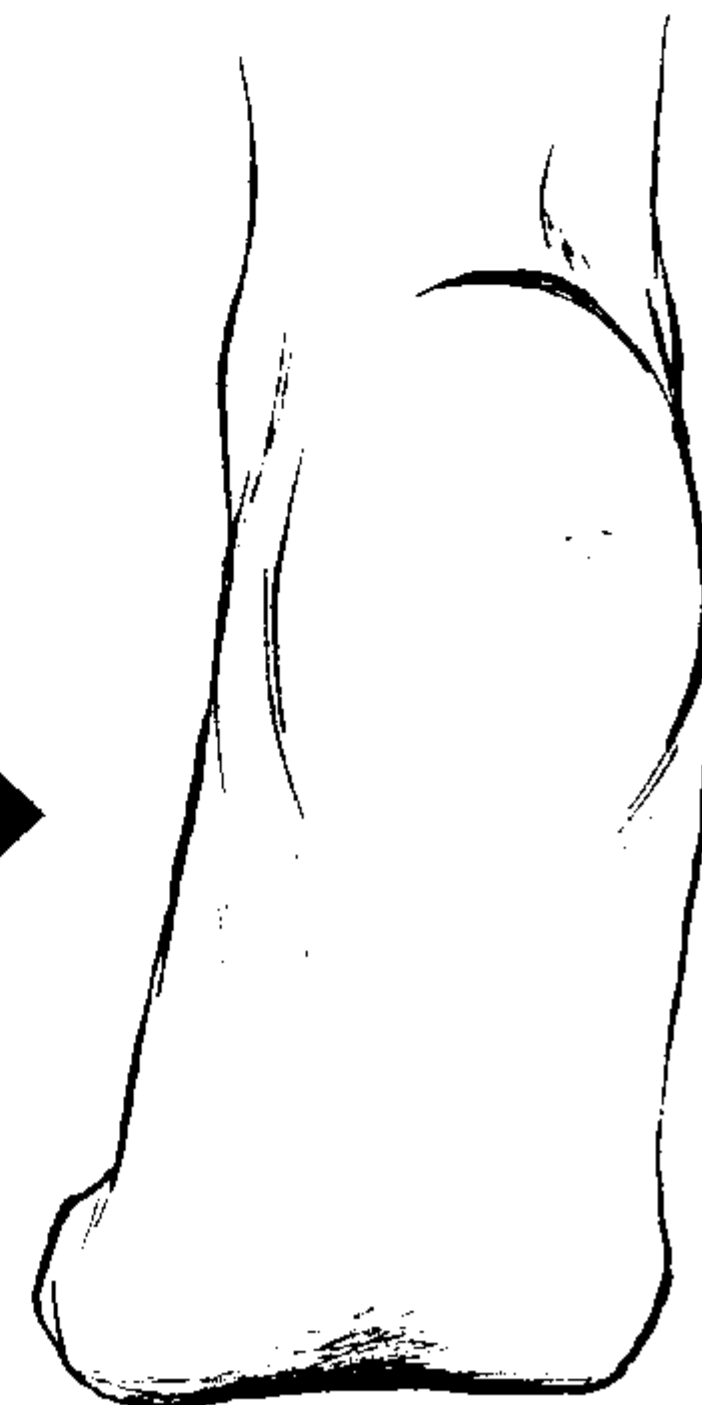
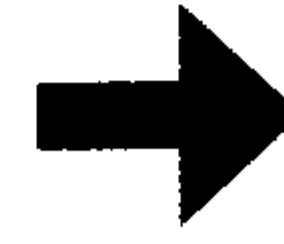
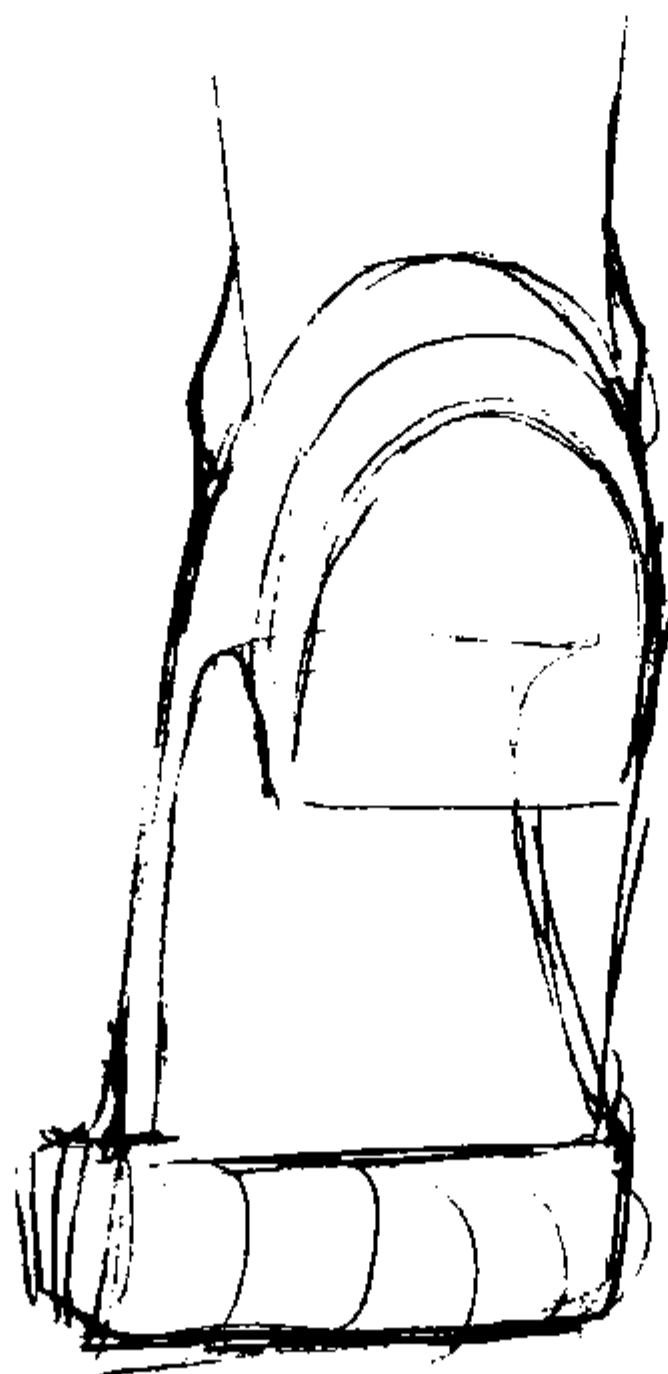
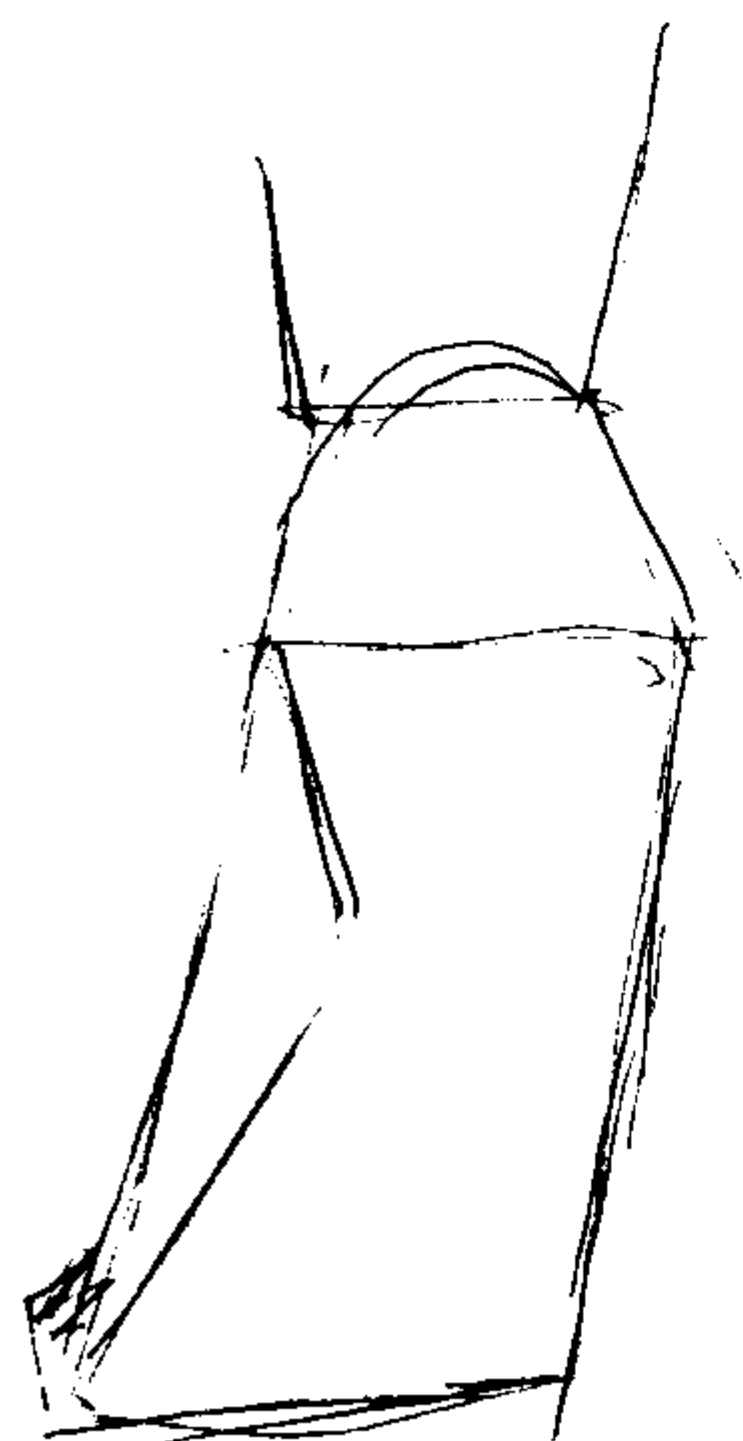
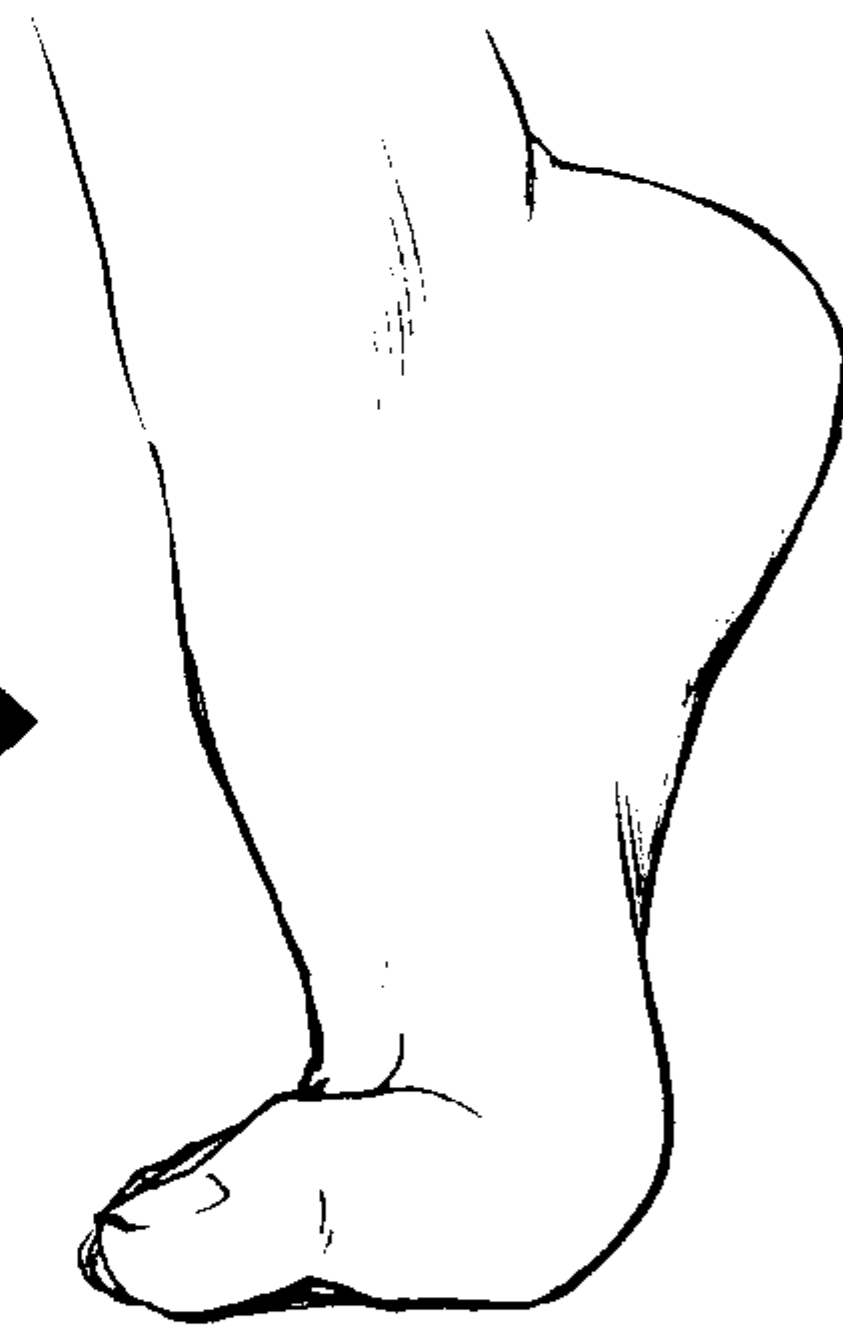
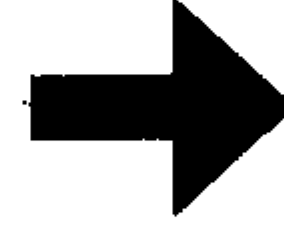
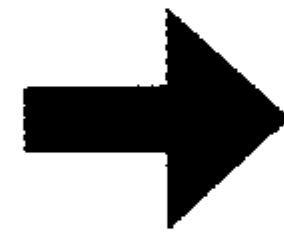
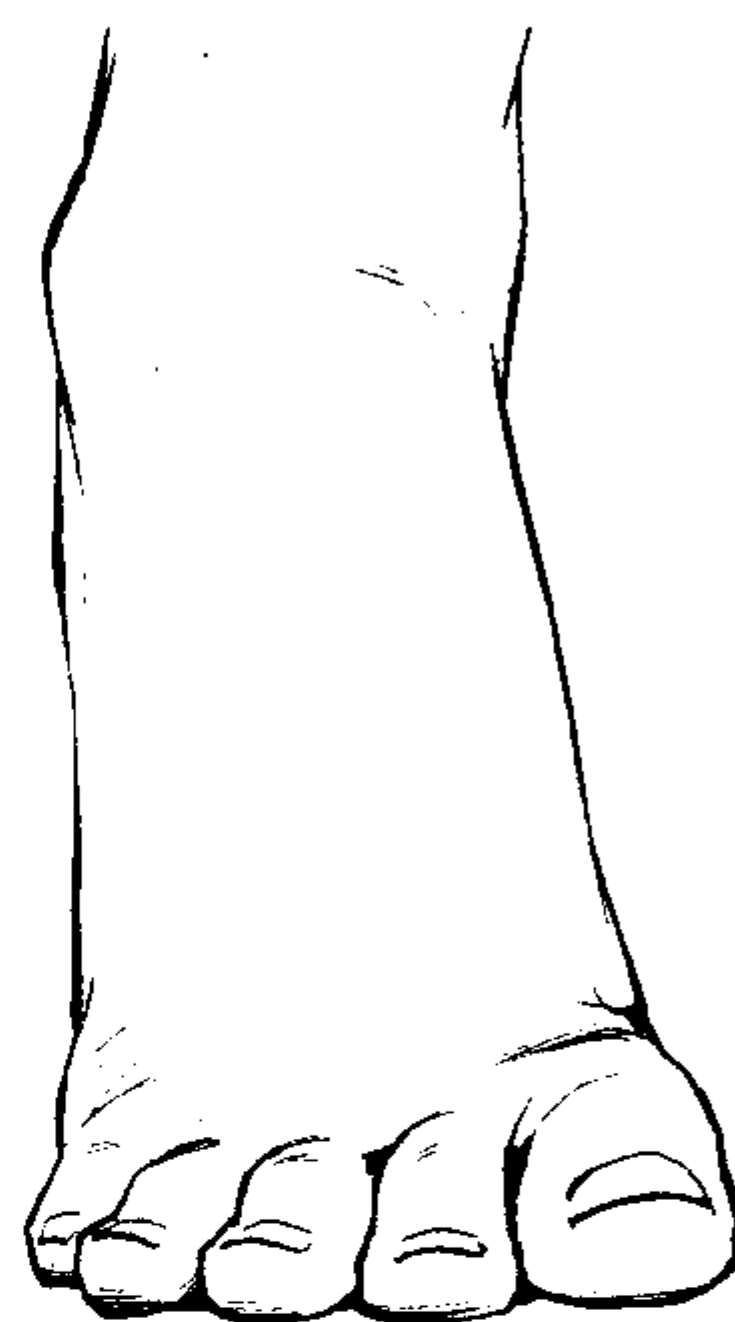
按照 P63 的步骤，变换角度地画出脚的各种动作。

脚的各种表现

1 用方块构图。

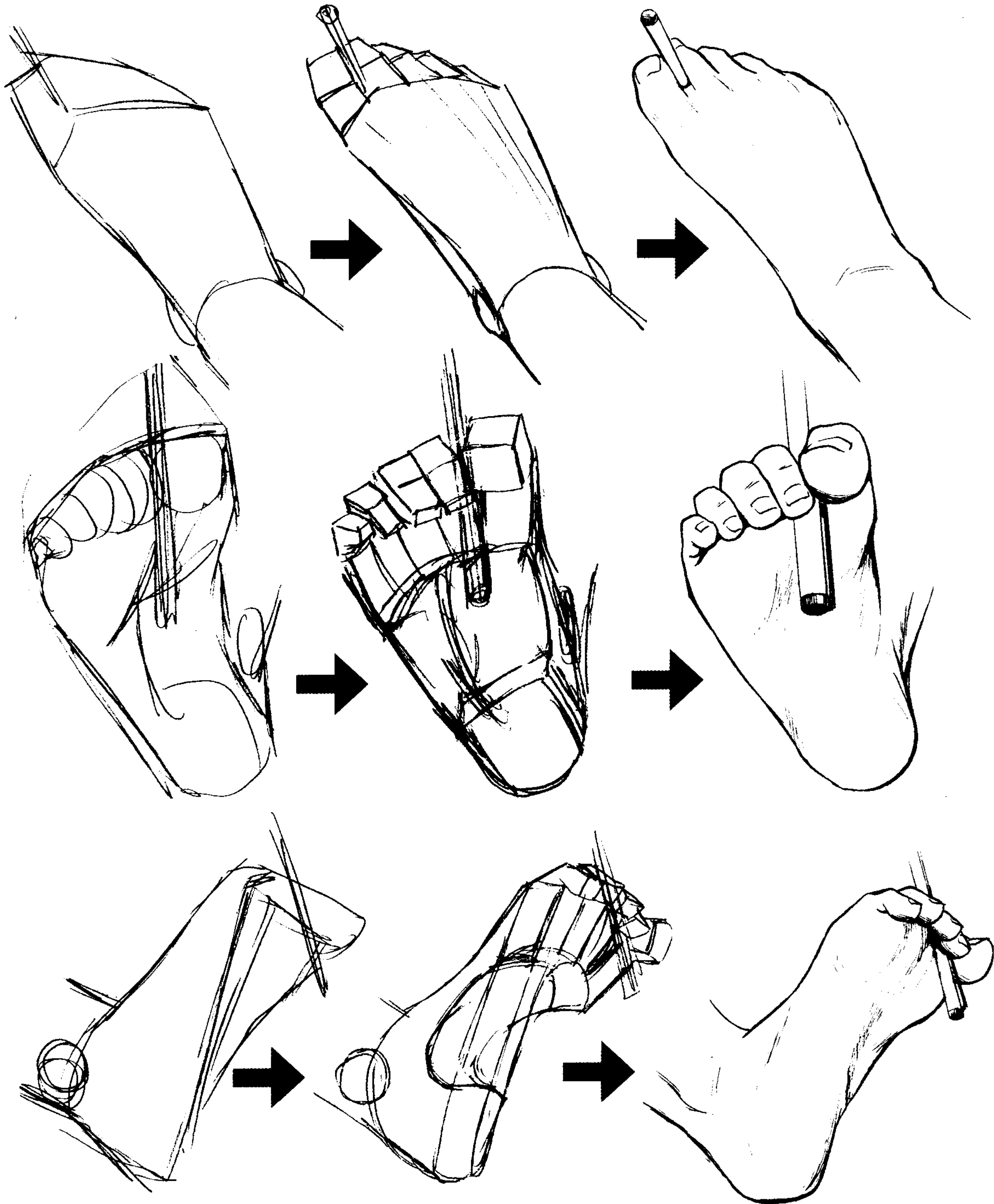
2 画出各部位。

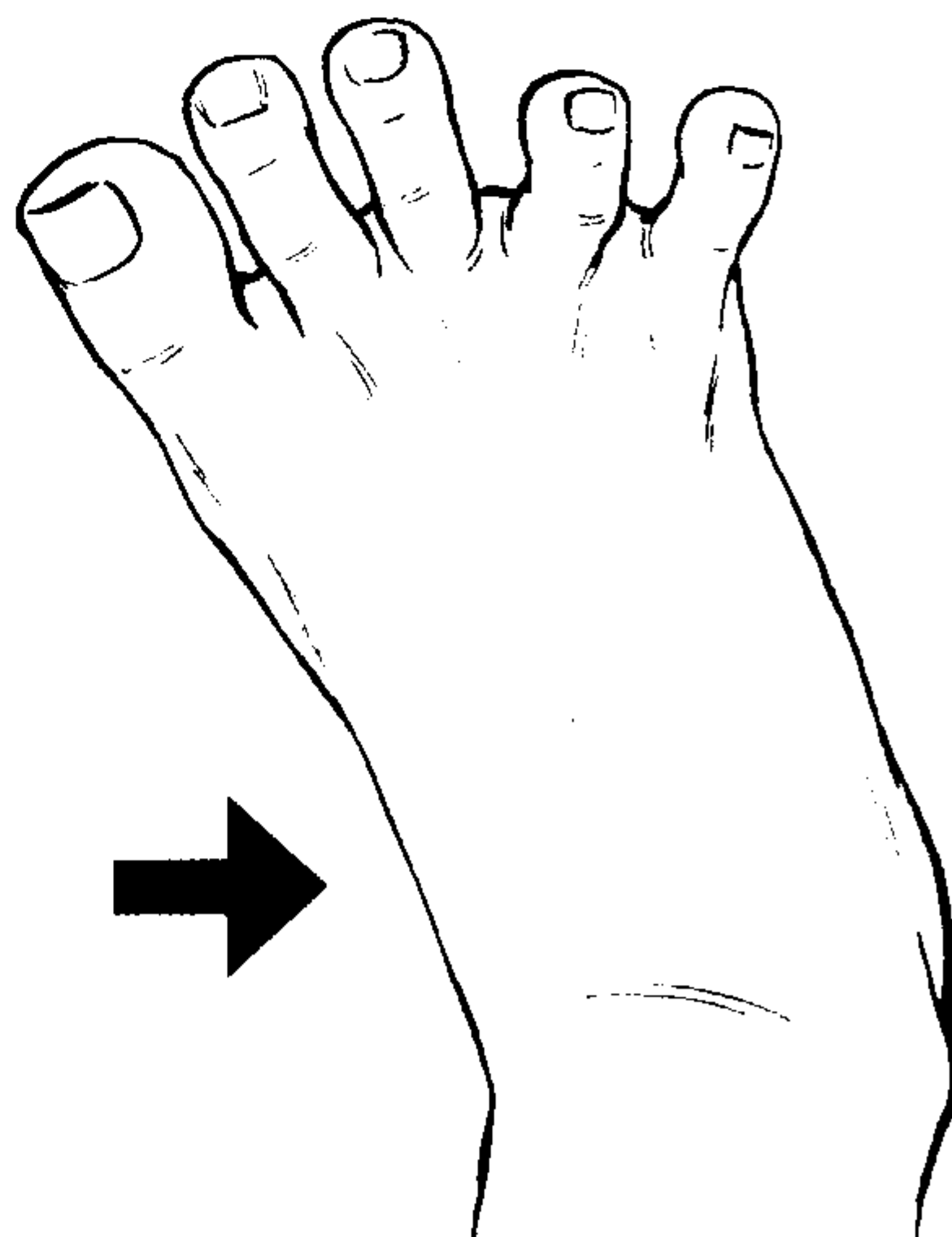
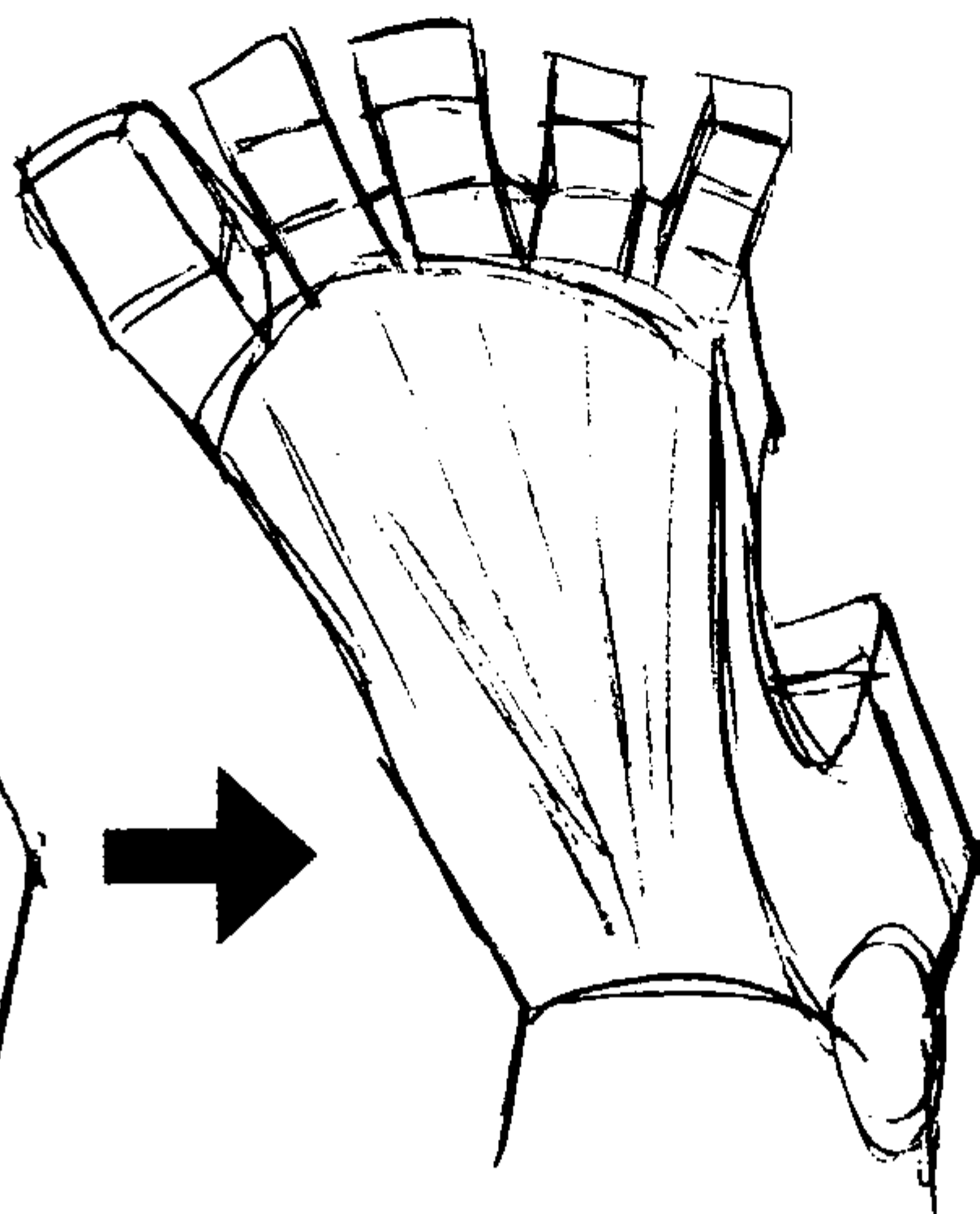
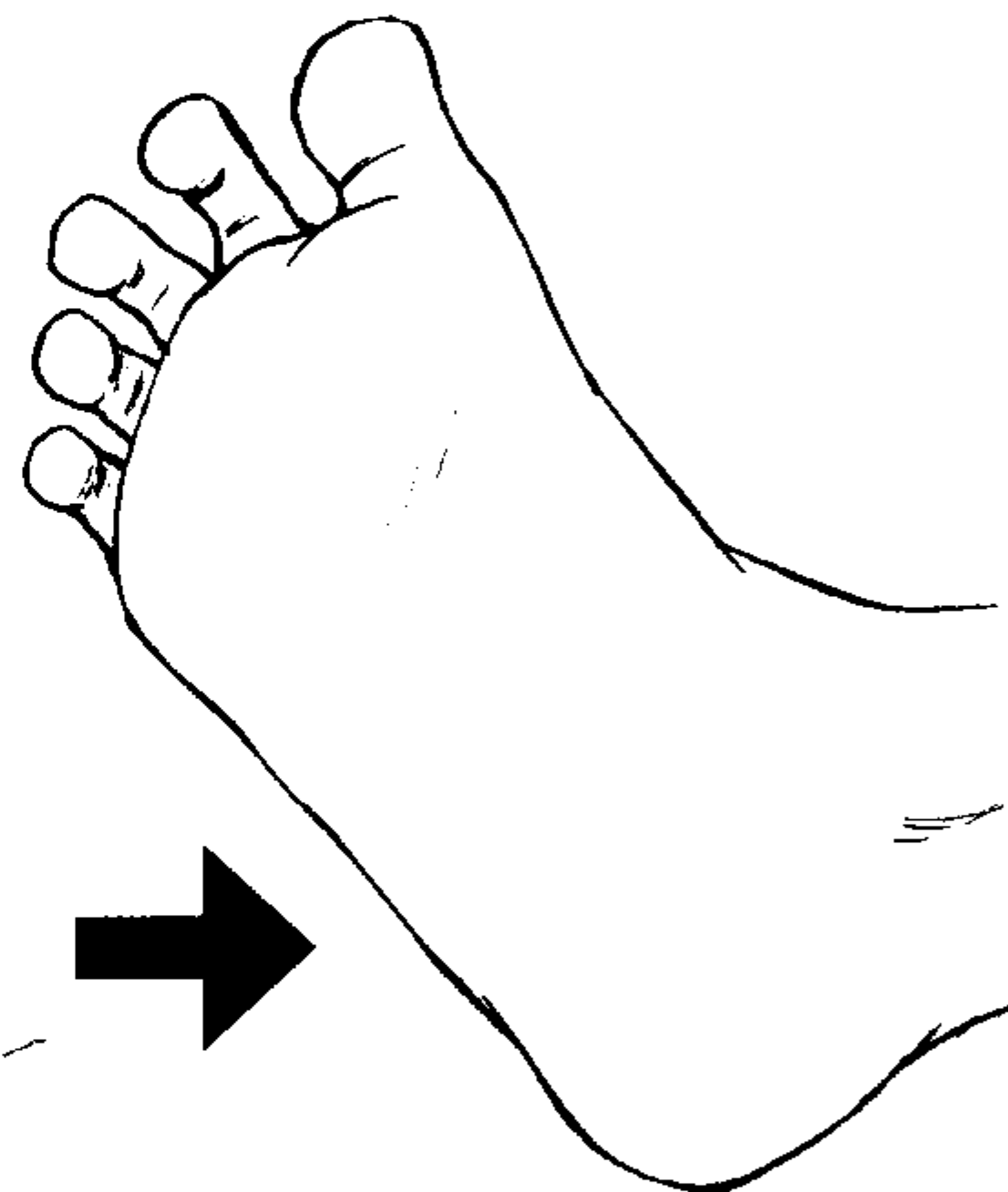
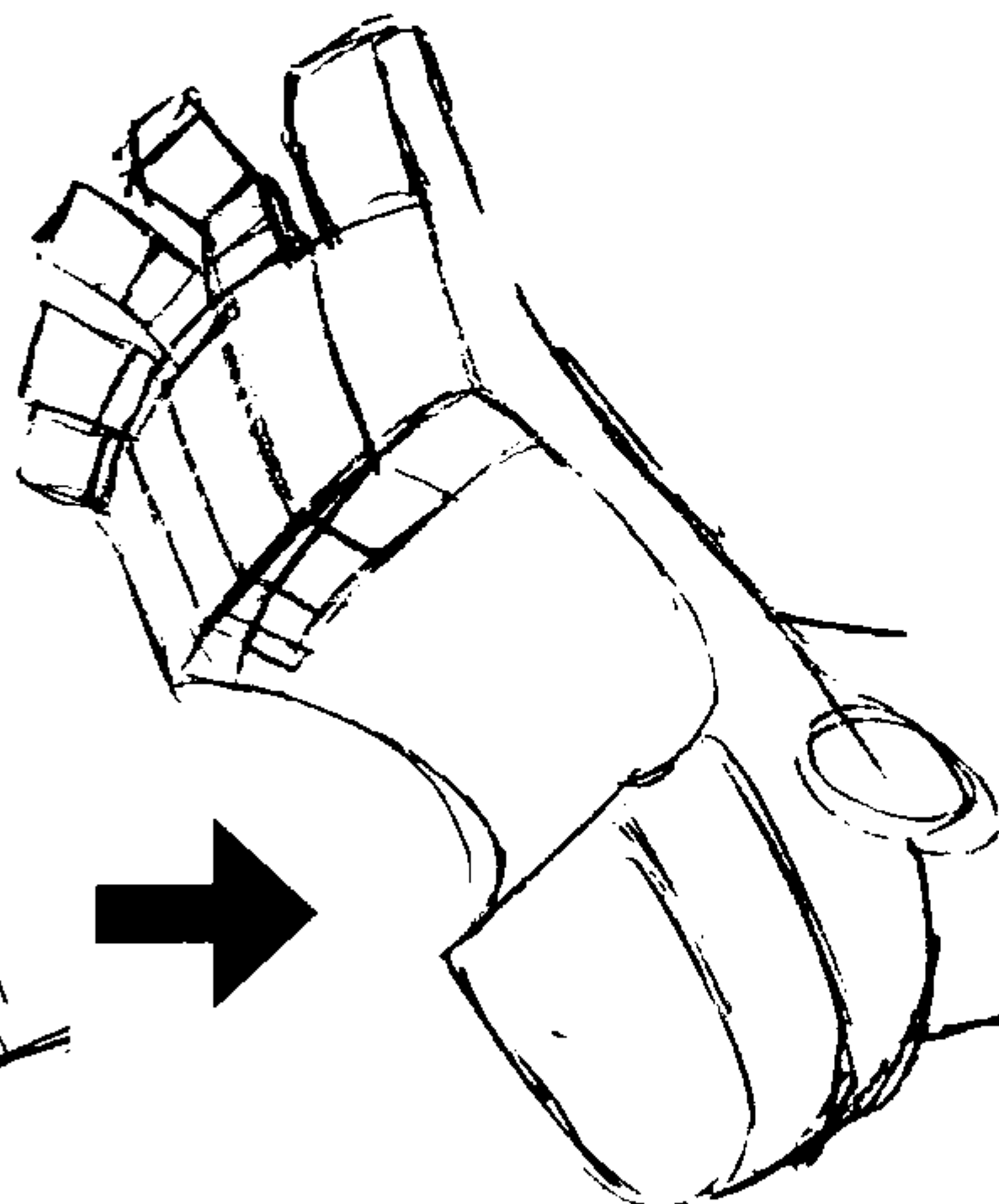
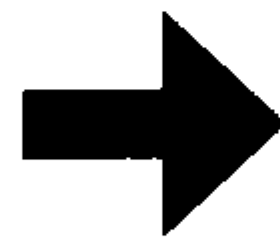
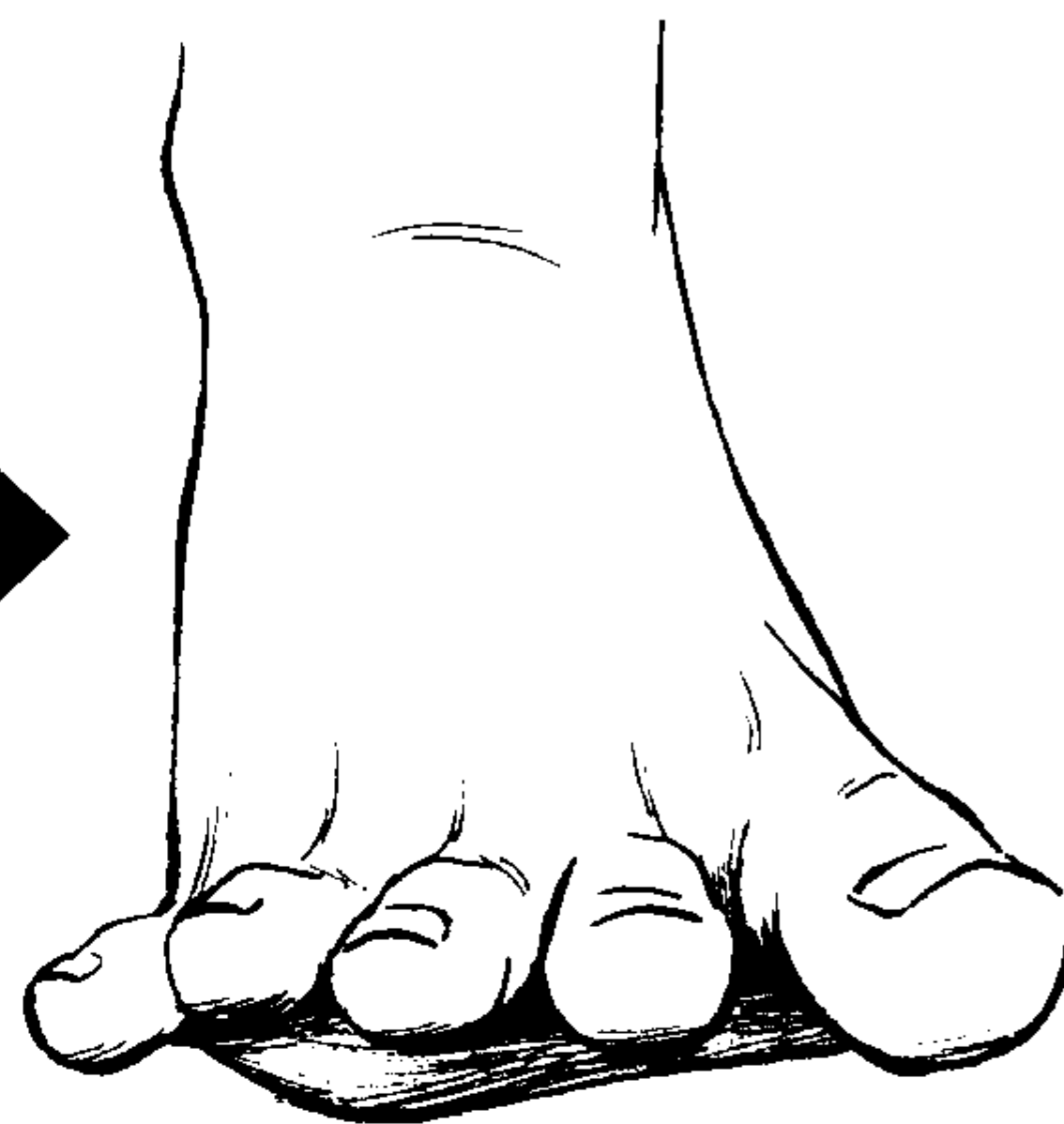
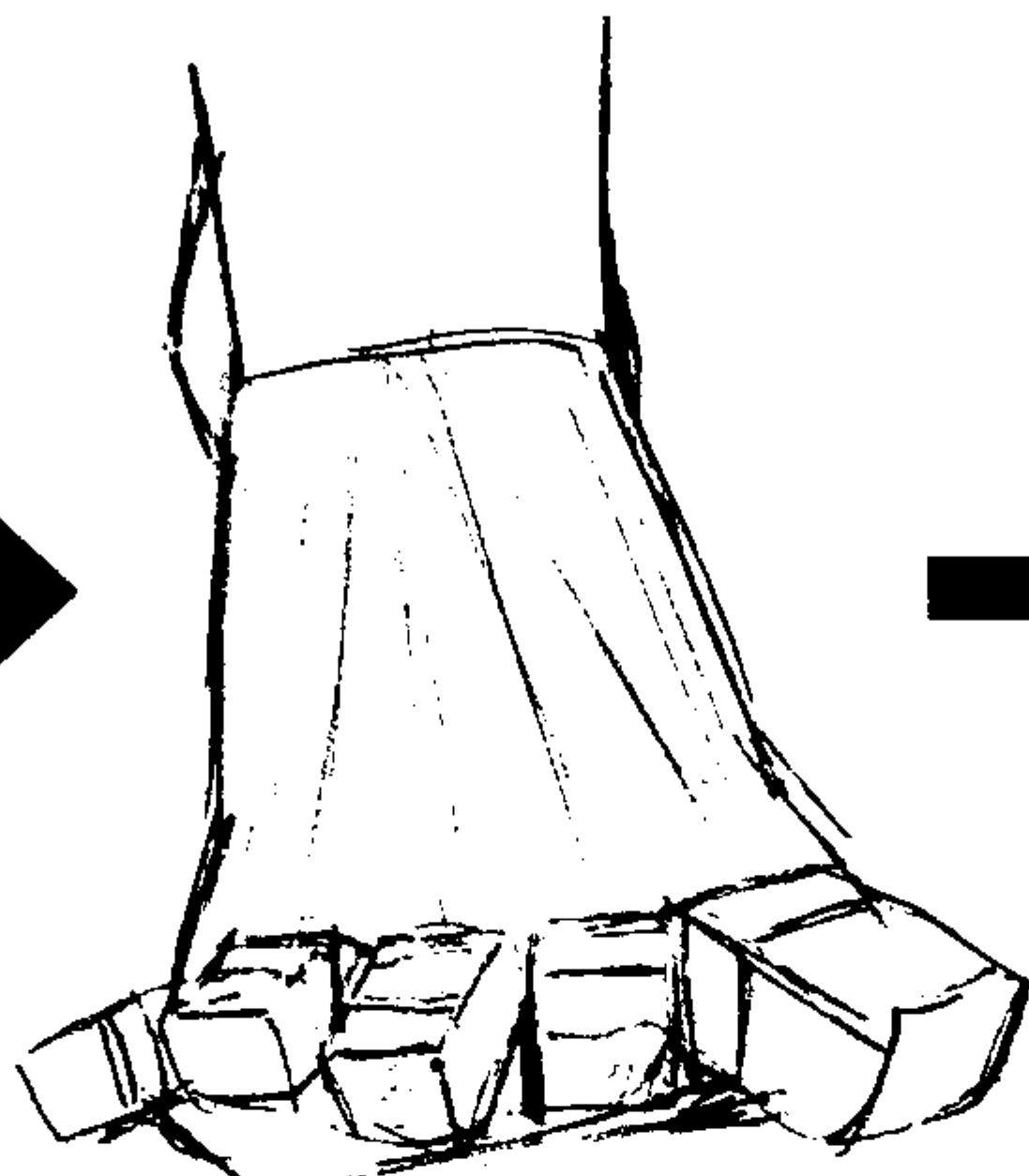
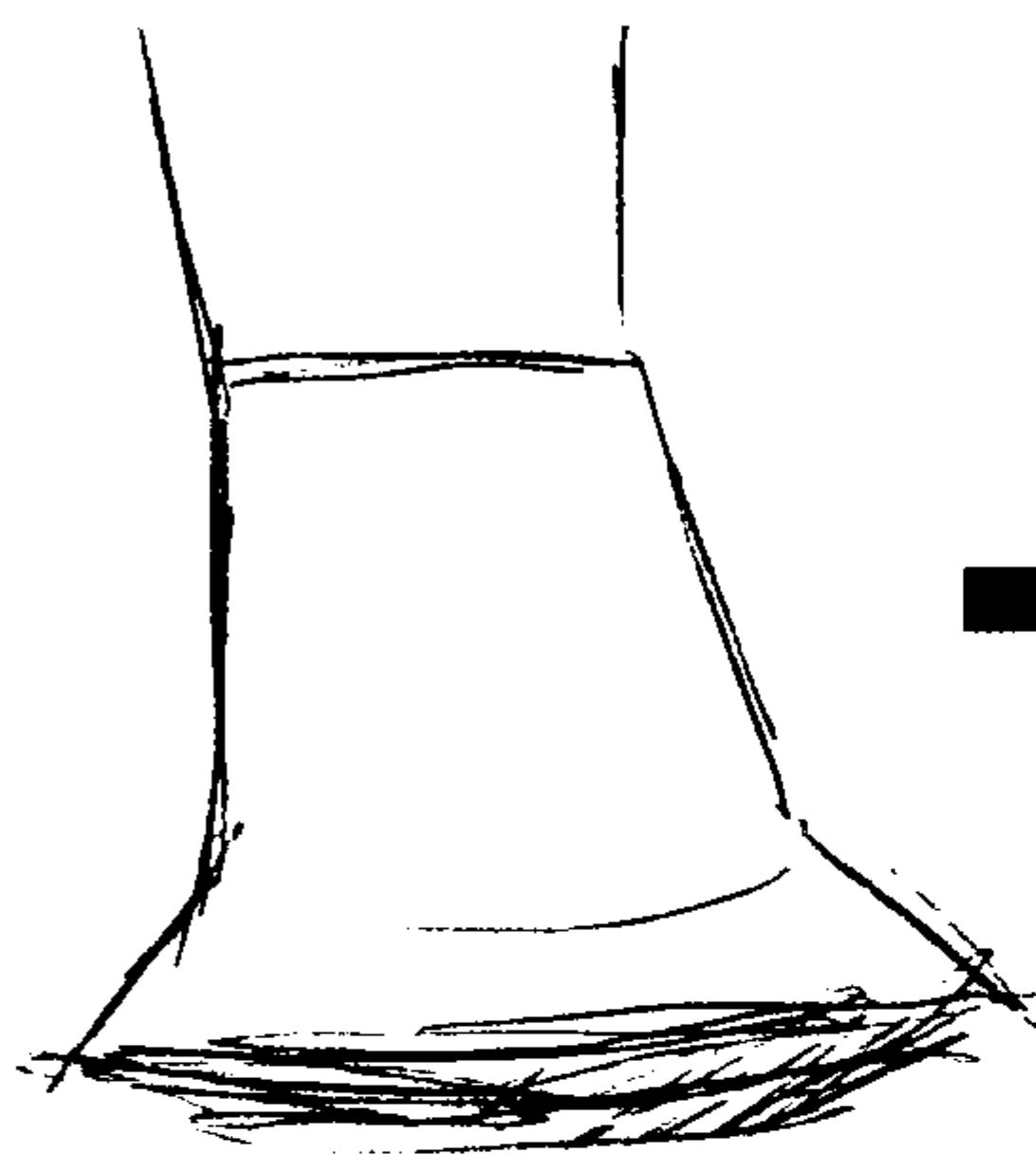
3 画出细节。

用脚尖站立

1 用方块构图。

2 画出各部位。

3 画出细节

用脚趾抓东西

1 用方块构图。

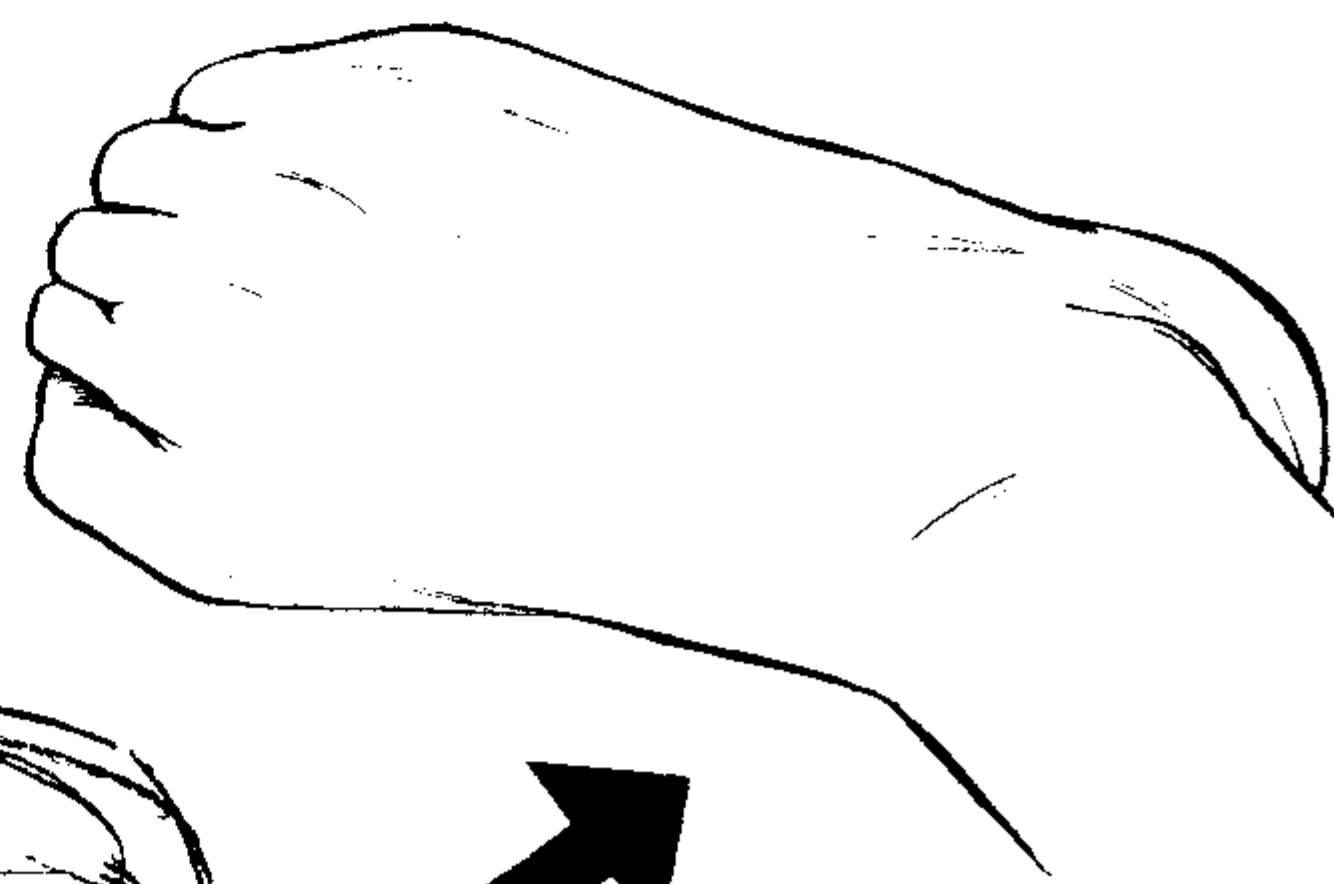
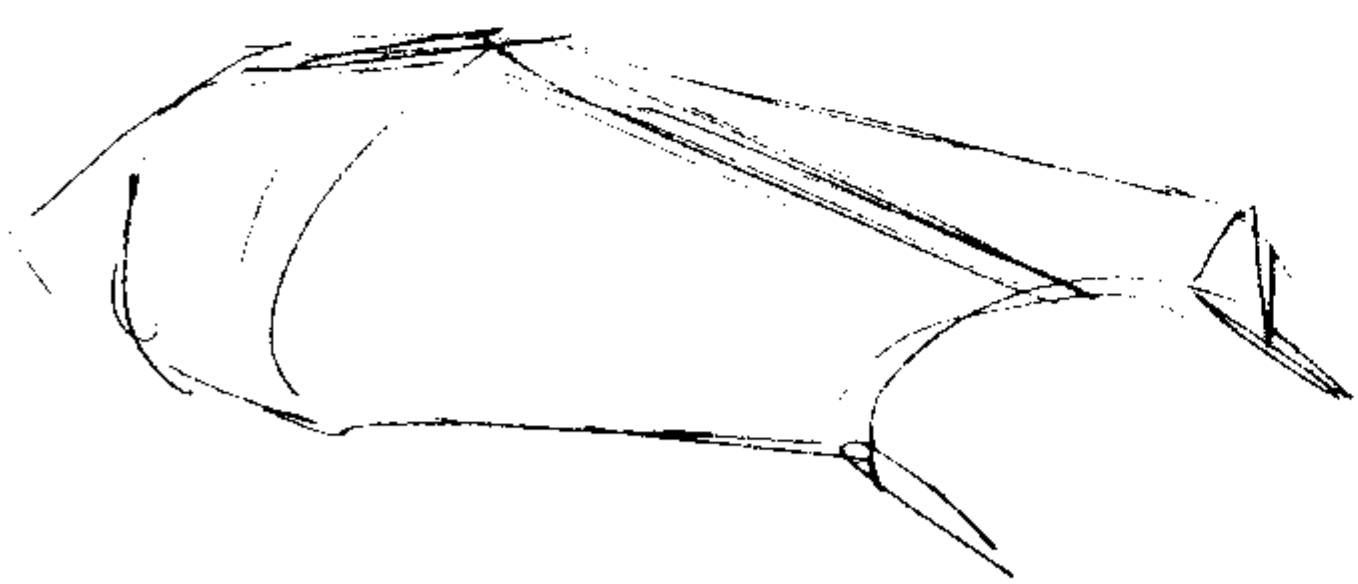
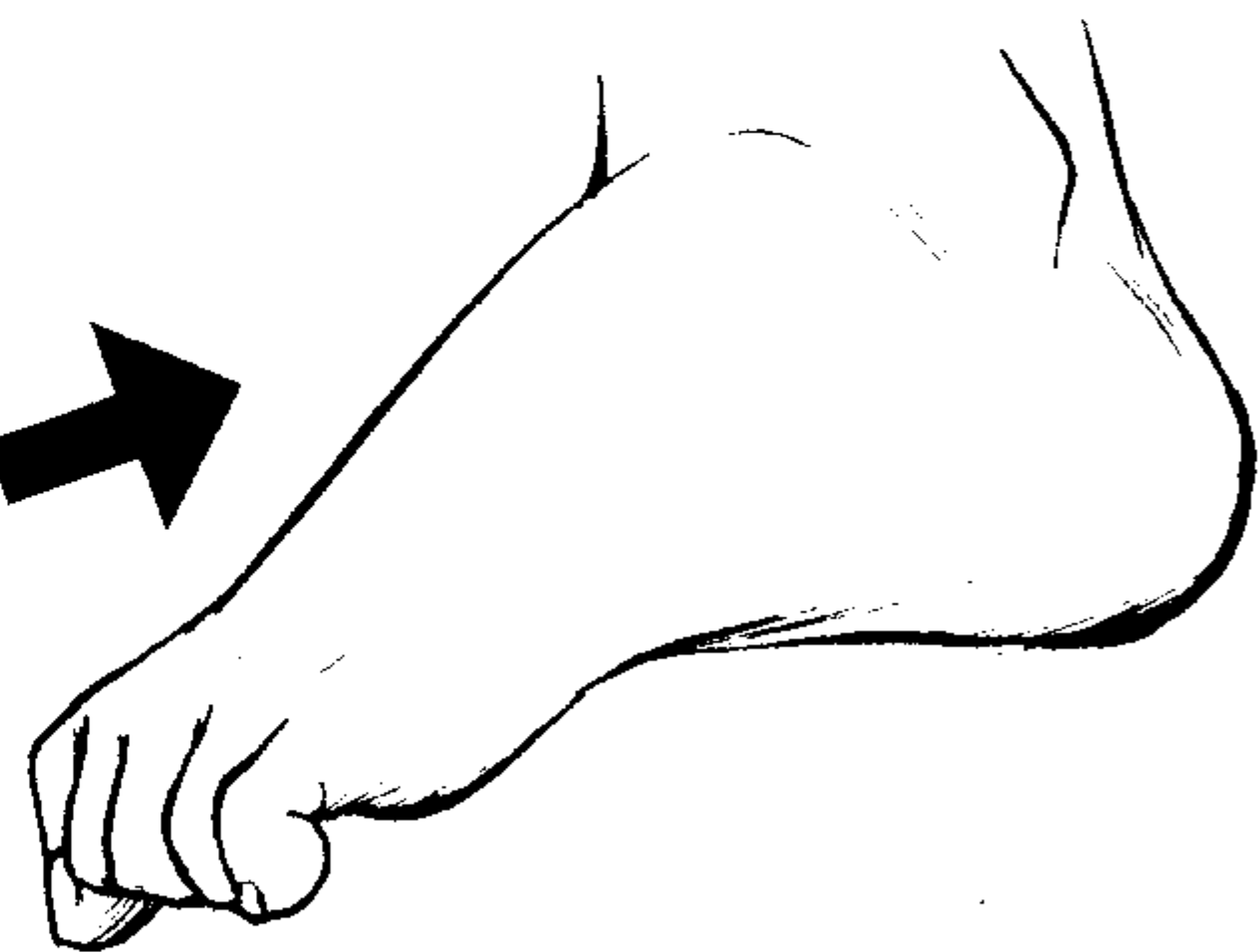
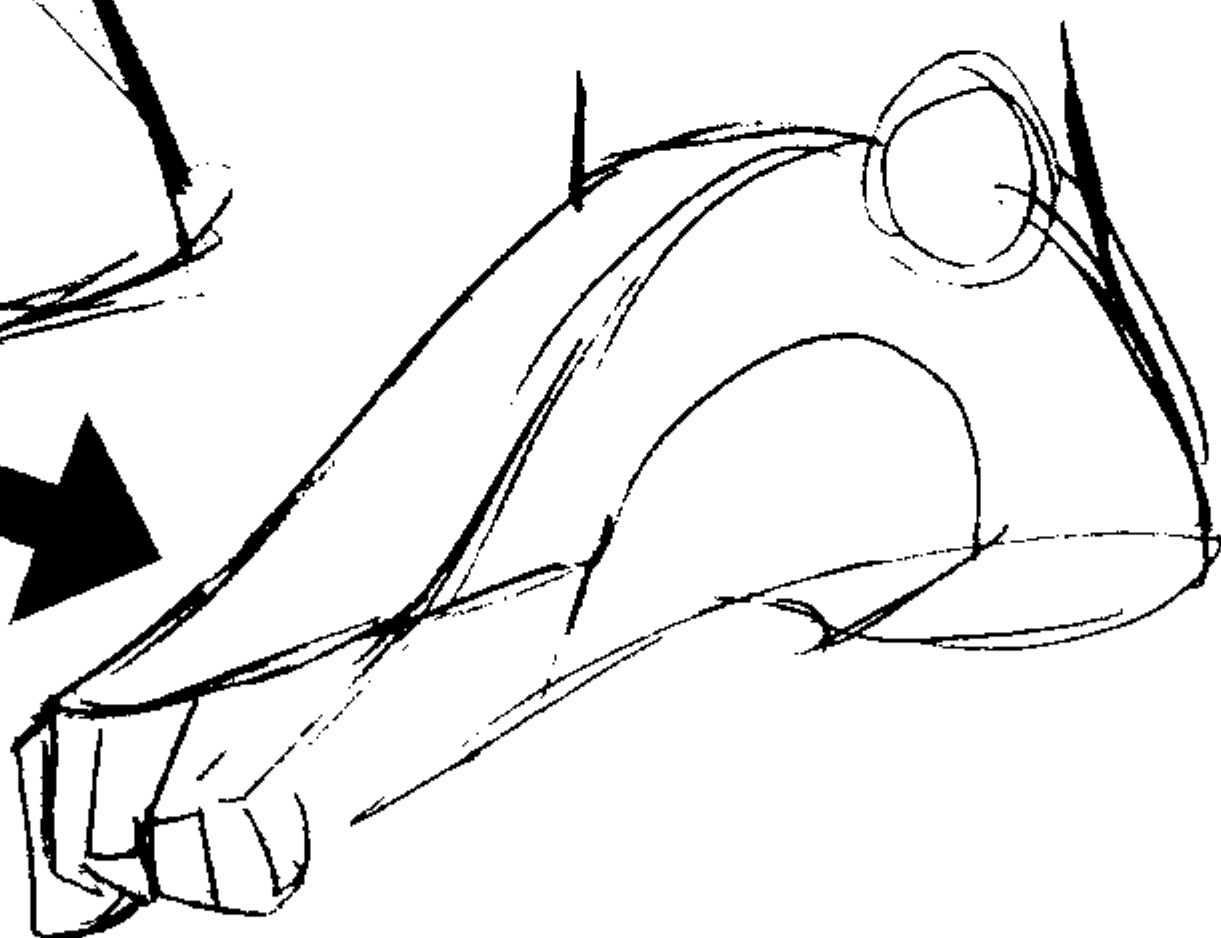
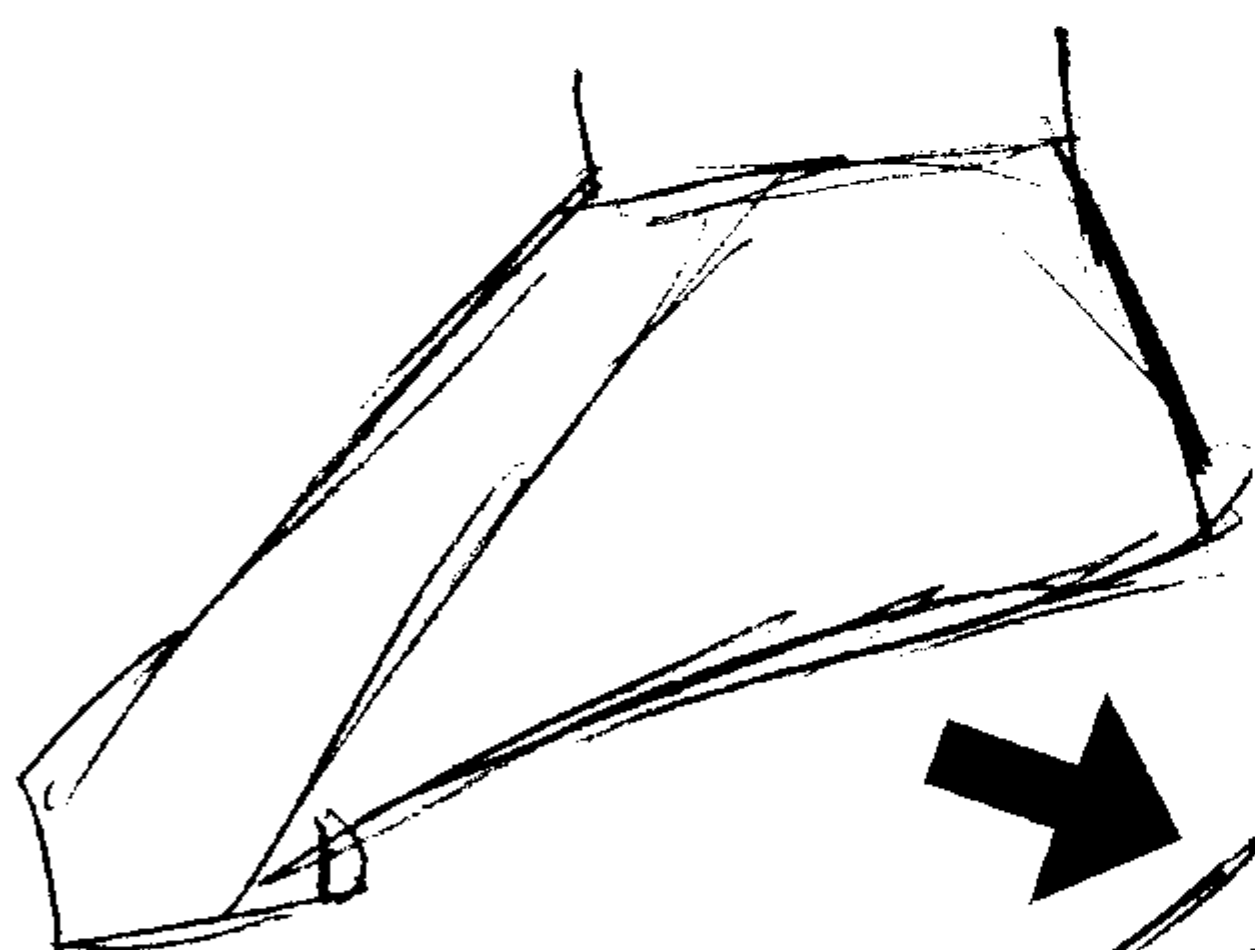
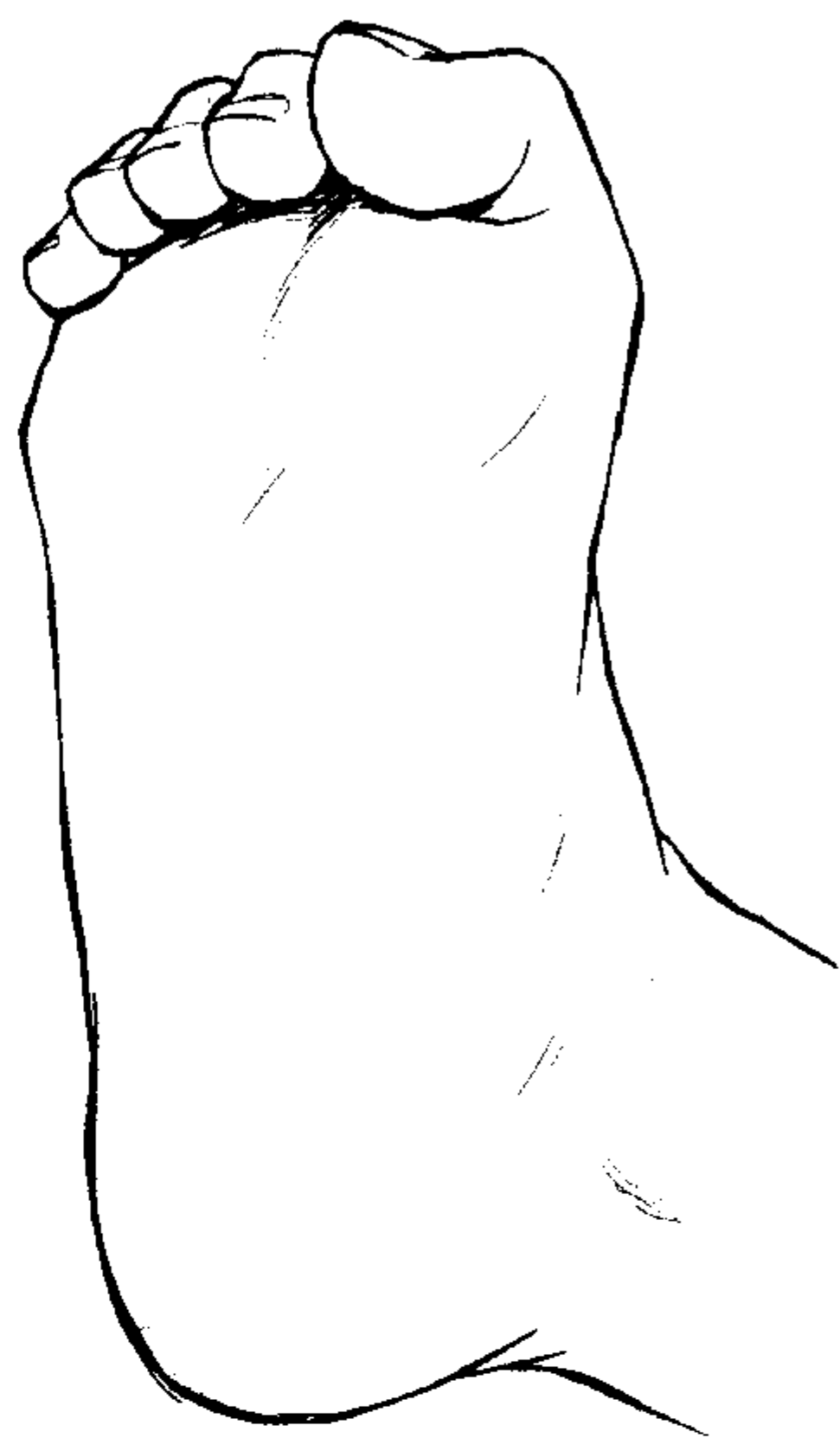
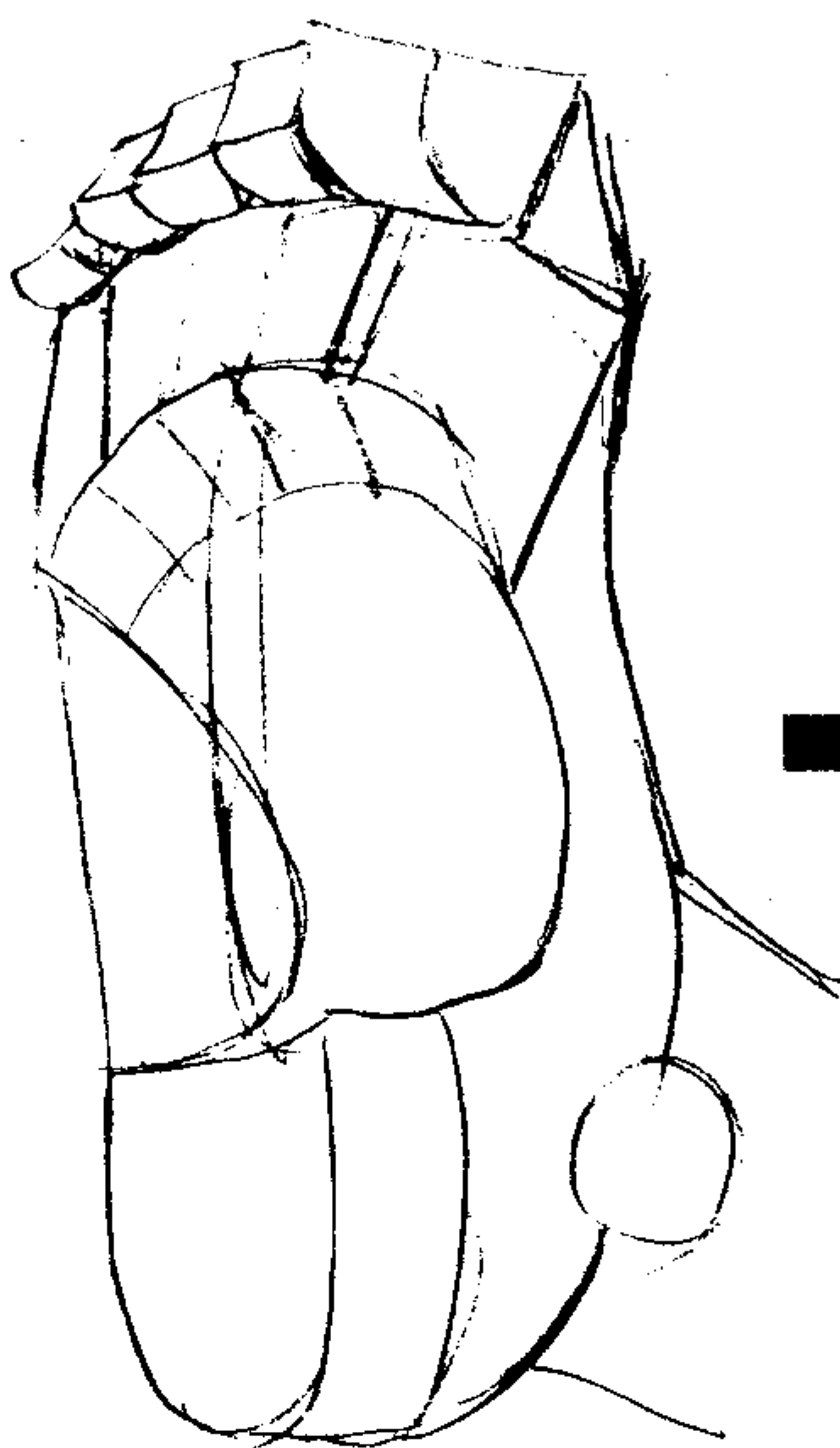
2 画出各部位。

3 画出细节。

打开的脚趾

1 用方块构图。 2 画出各部位。 3 画出细节。

团起来的脚

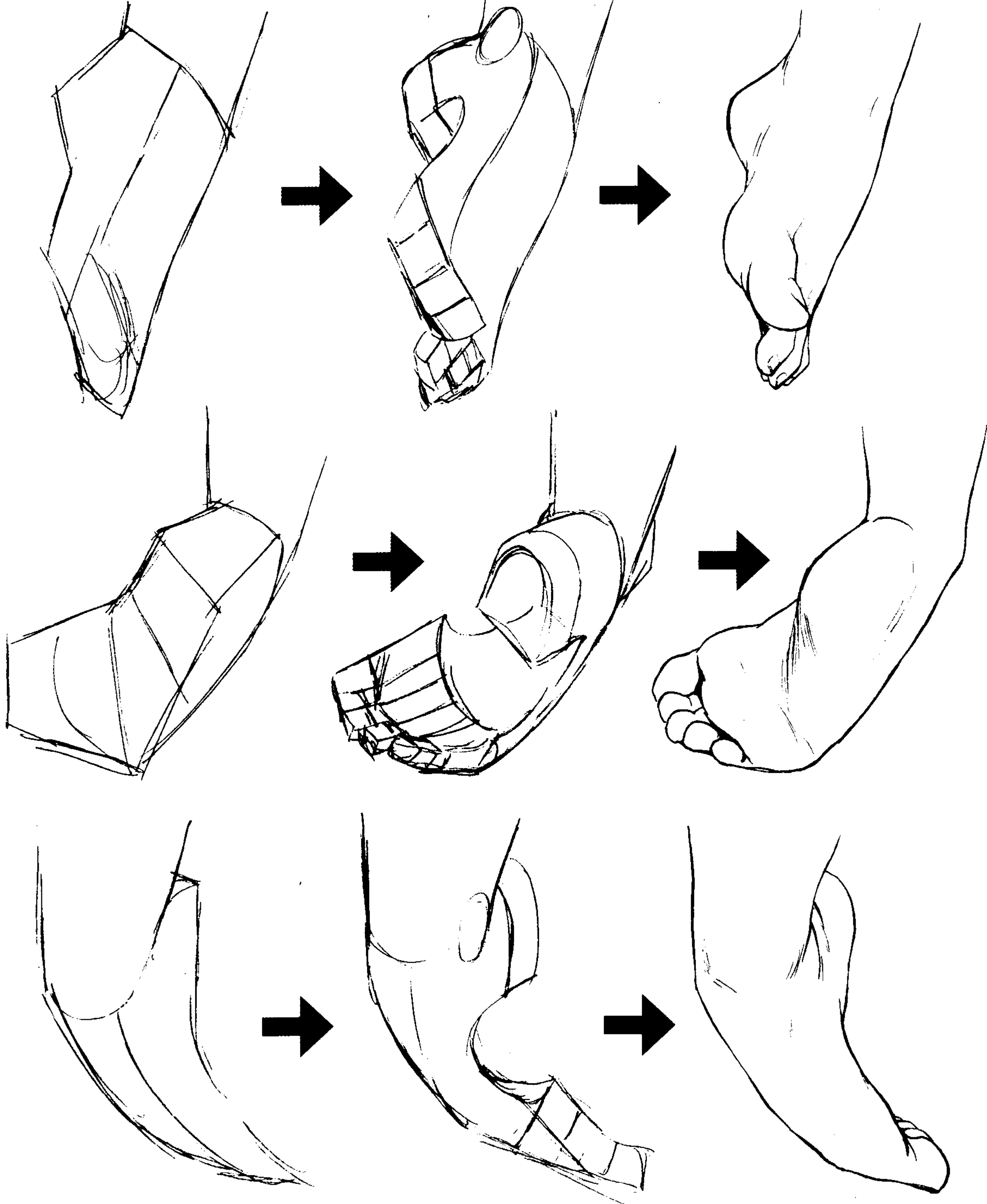
1 用方块构图。

2 画出各部位。

3 画出细节。

扭曲的脚

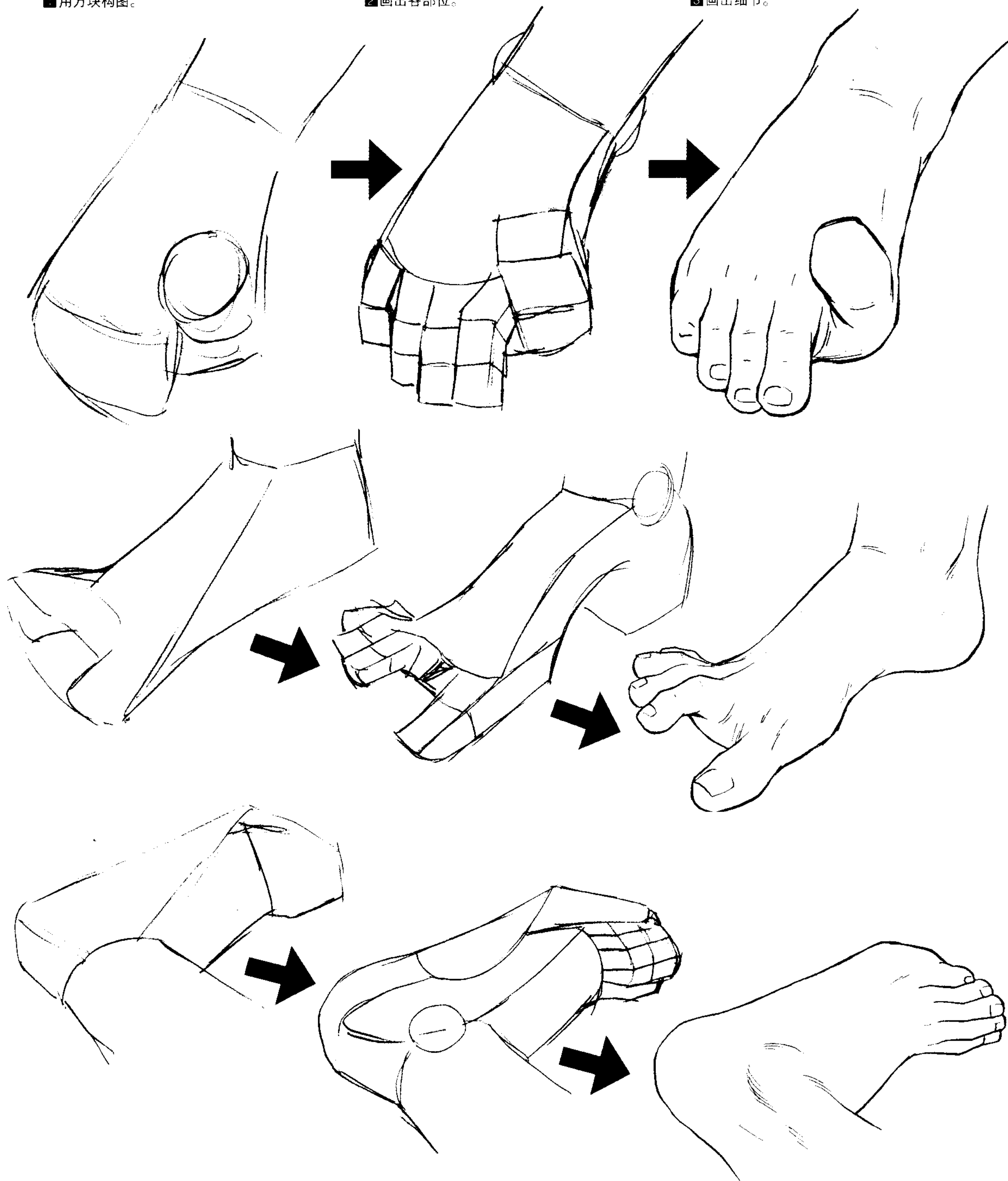
1 用方块构图。

2 画出各部位。

3 画出细节。

脚趾的各种动作

1 用方块构图。

2 画出各部位。

3 画出细节。

脚与鞋的若近似远的关系

如前面所学的那样，下图灰色的部分是脚的重心所在。
在画鞋的时候，这部分也尤为重要。

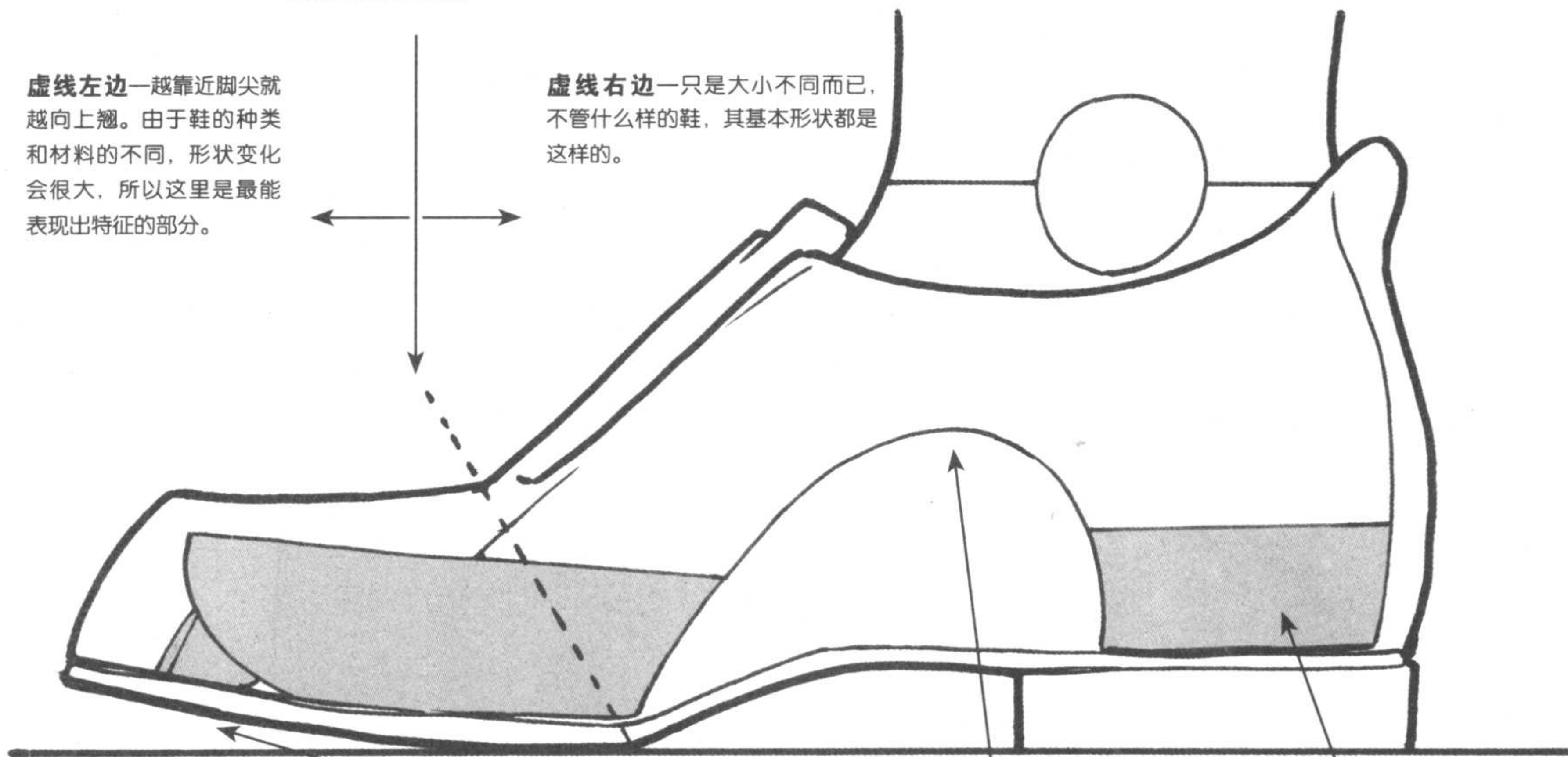
虚线—不管什么样的鞋，弯曲的只有这个位置。

虚线左边—越靠近脚尖就越向上翘。由于鞋的种类和材料的不同，形状变化会很大，所以这里是最能表现出特征的部分。

虚线右边—只是大小不同而已，不管什么样的鞋，其基本形状都是这样的。

脚尖—和脚跟比起来，这里有很大的空间。因此穿鞋的脚的草图要比光脚的时候画得稍微大一些。

脚心的凹陷处—脚的内侧（拇指侧）要凹陷下去。

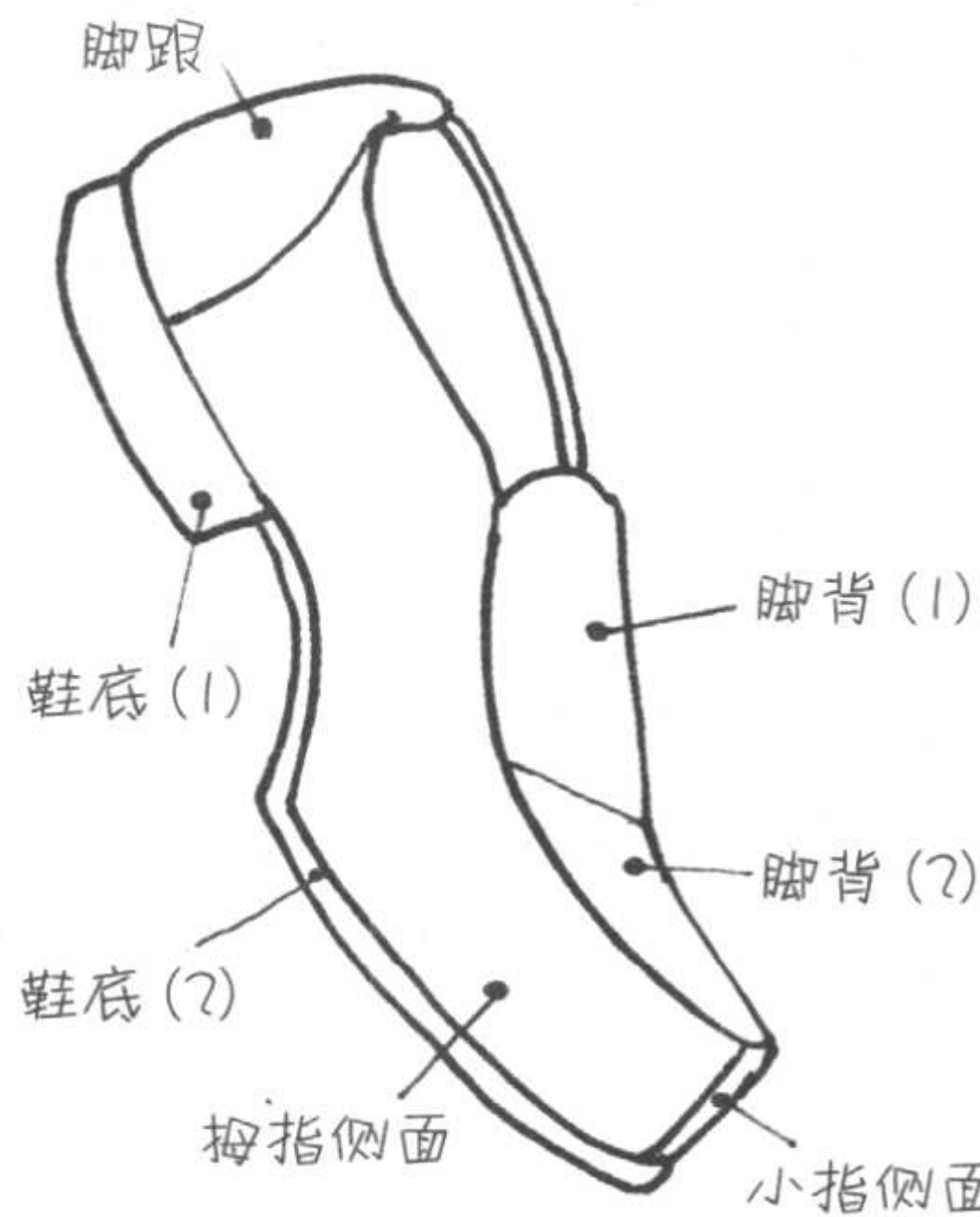
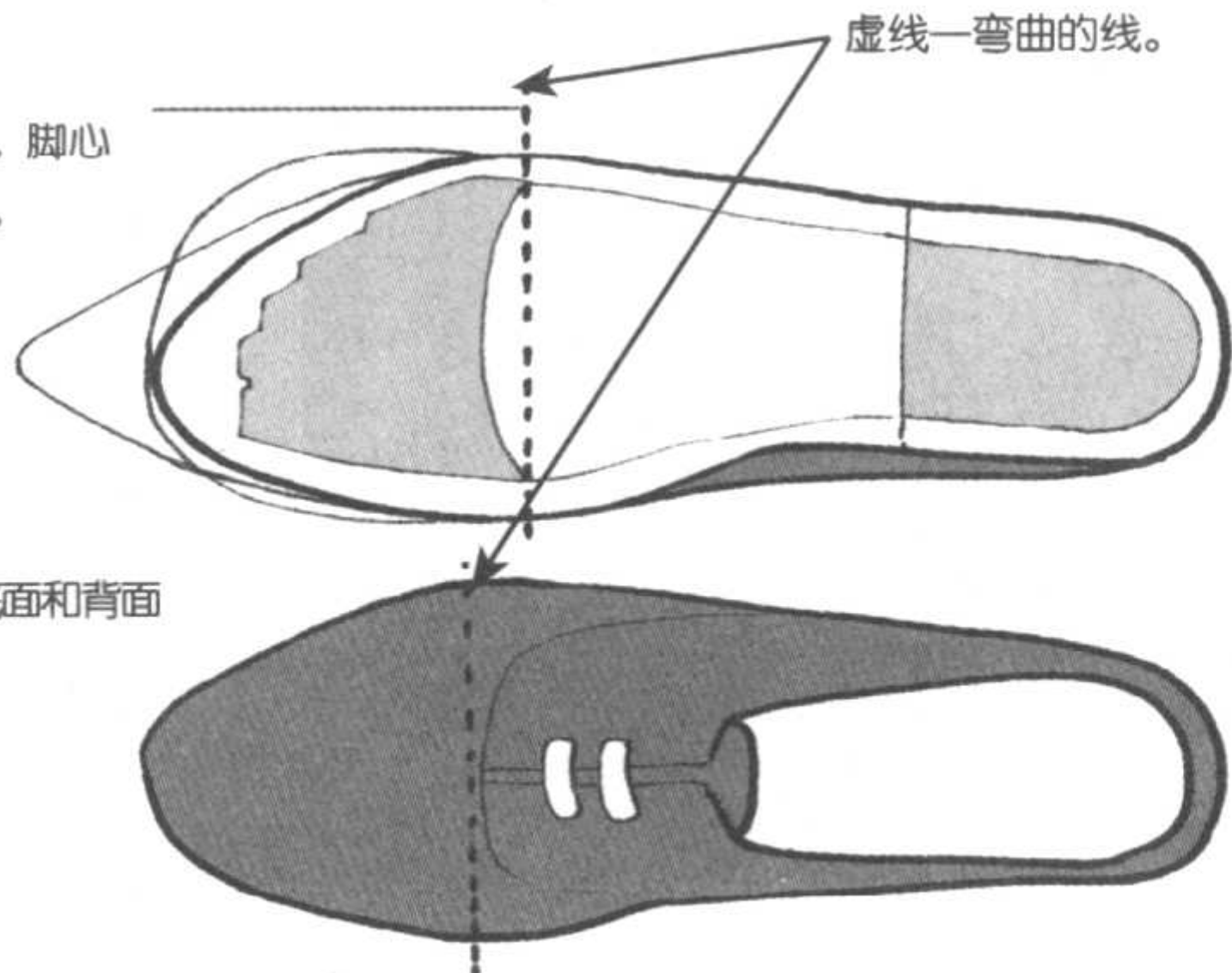
脚跟—因为要稳稳地踏在鞋跟上，所以脚跟的部分要正好跟鞋相适应才行。

虽然不知道为什么，但是很多鞋的脚尖都是向上翘的。

注意鞋底不要完全贴在地面上。

鞋底
脚尖—有尖的有圆的。脚心的凹陷处—凹陷下去。

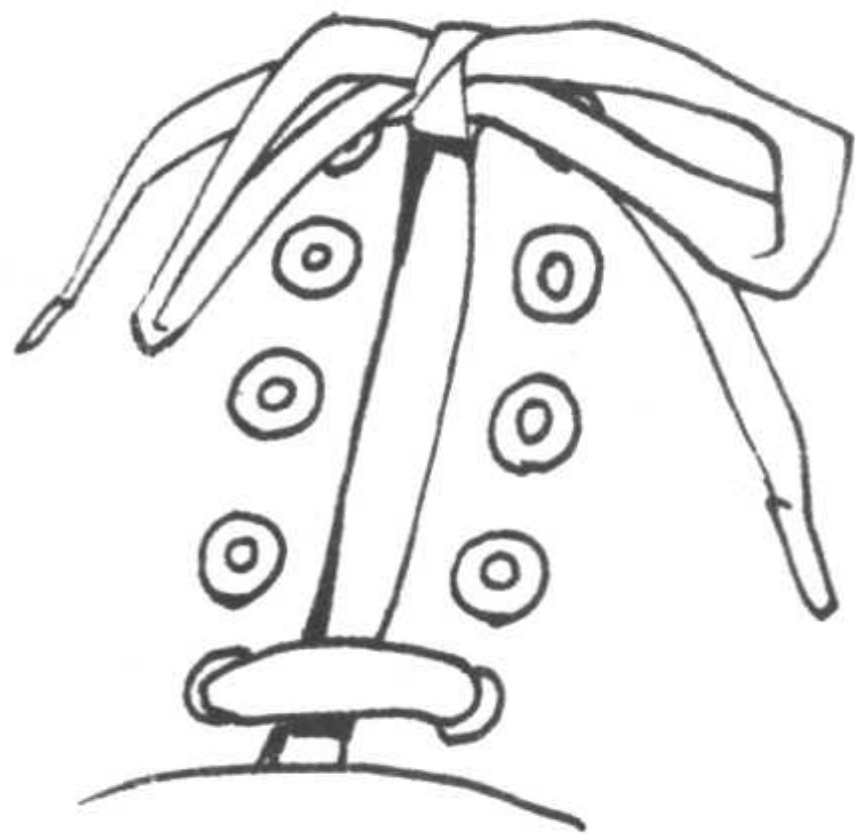
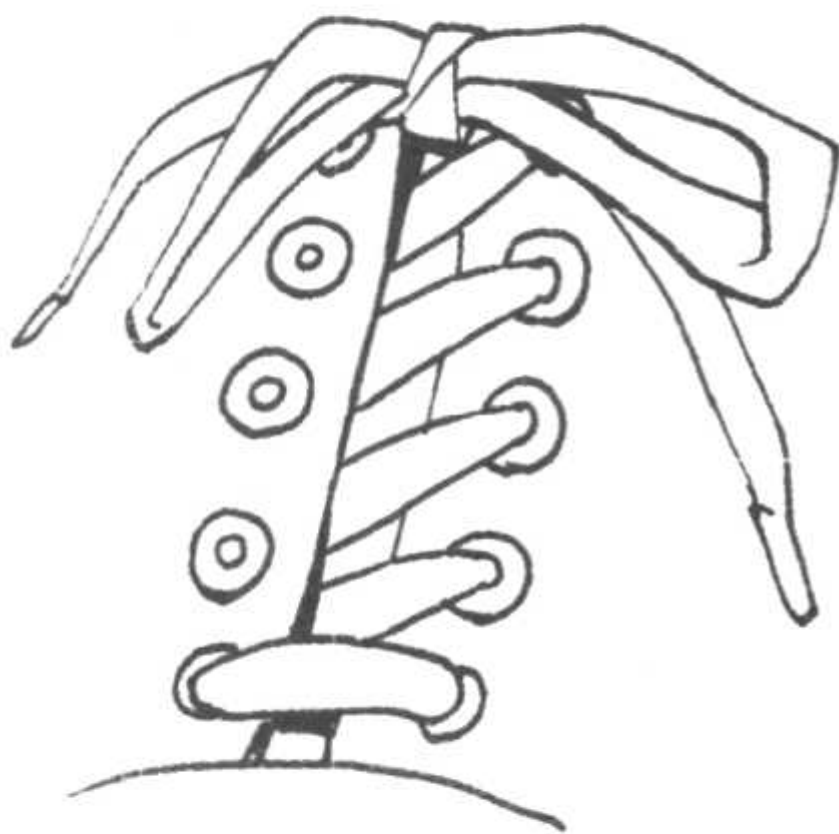
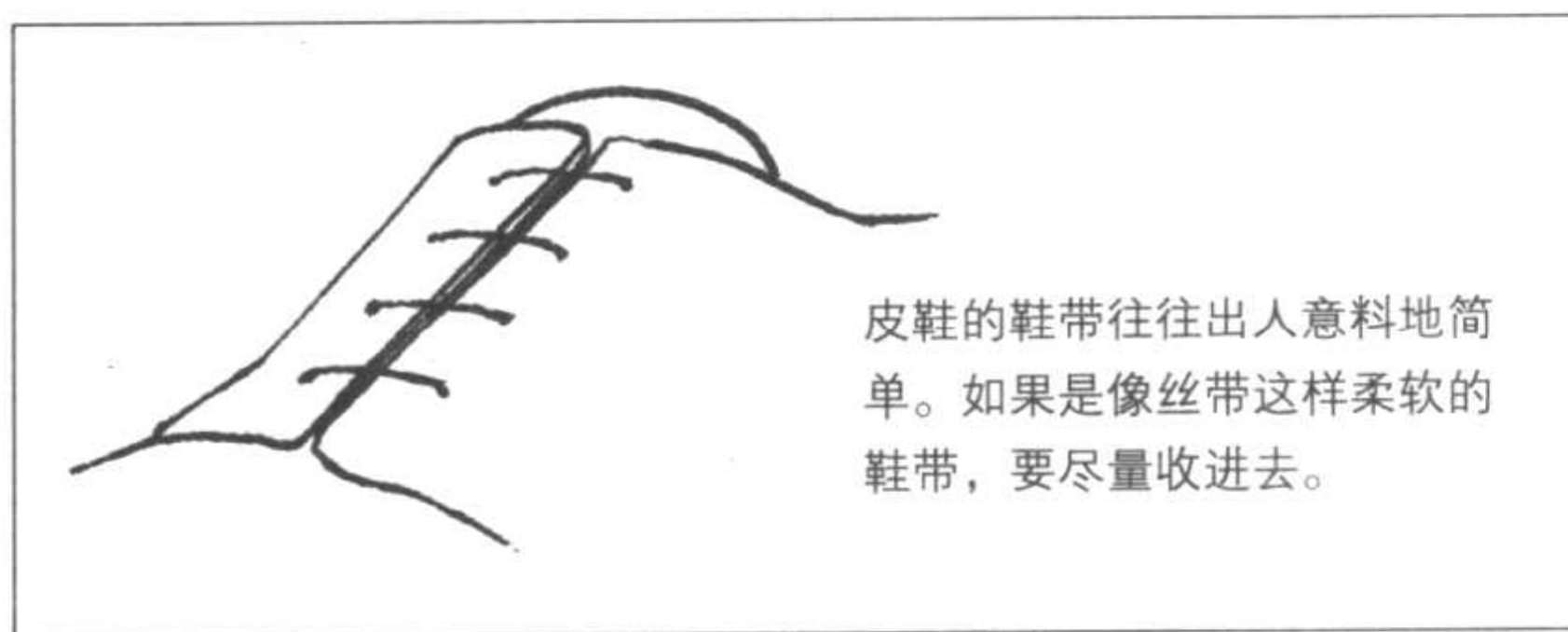
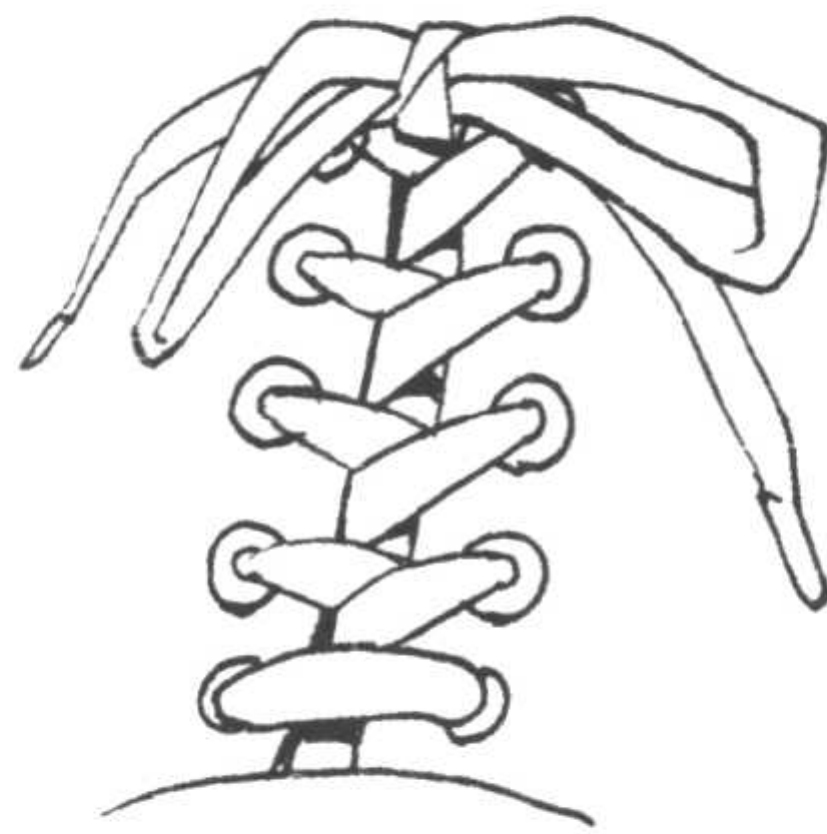
鞋背
注意弯曲的线在鞋的底面和背面的位置是不同的。

鞋的各部位

不管鞋带和饰物，首先用平面来构图。

鞋的画法

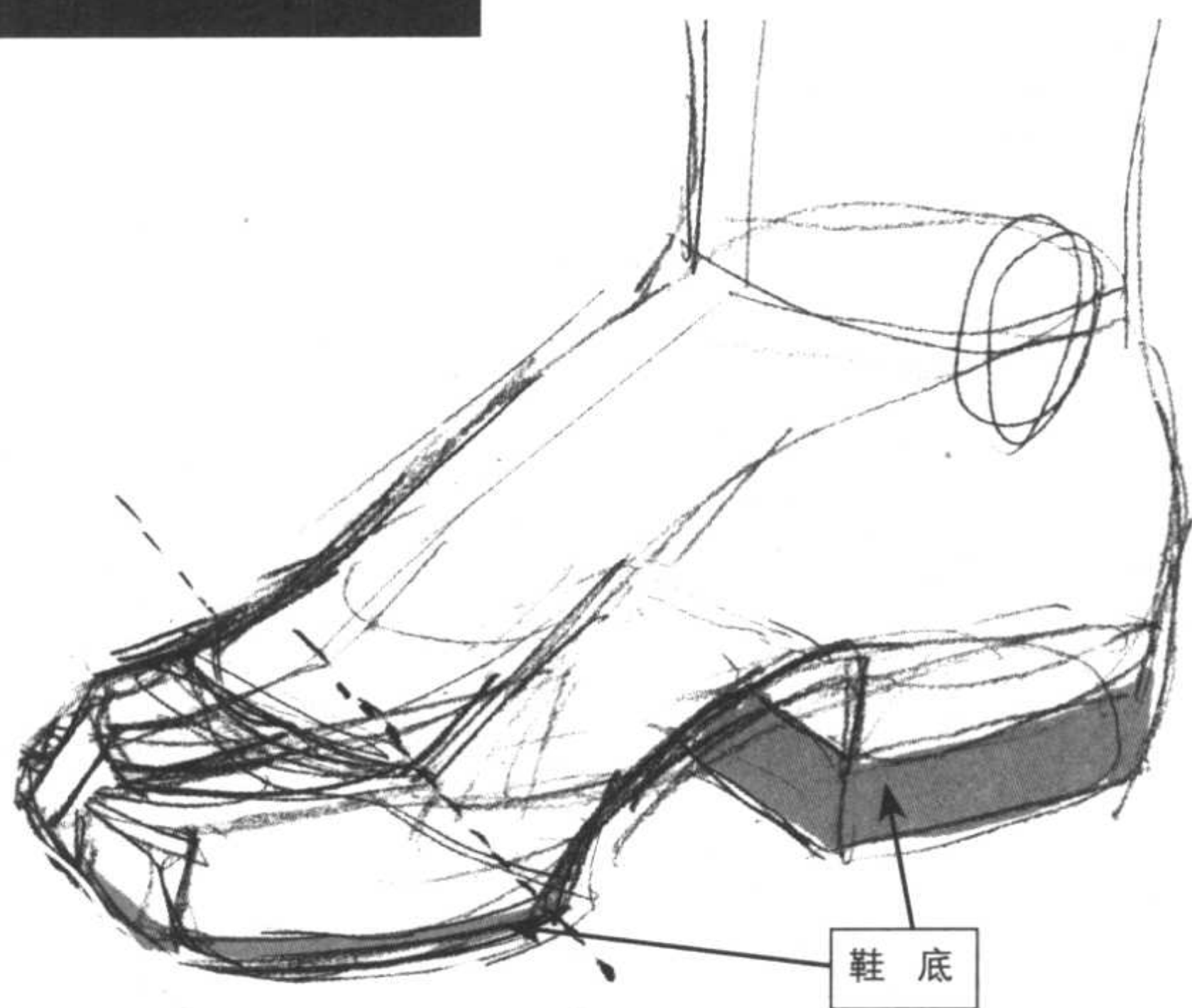
应该如何表现鞋的质感和立体感呢？
大家可以以身边的鞋为例，来了解鞋的画法和要点。

鞋的画法

1 确定穿鞋带的孔。在最下面的两个孔上画上鞋带，在最上面的两个孔上画上蝴蝶结。注意孔的位置要左右对称。

2 只在一边画上鞋带。要让鞋带伸到相反一侧的下一个孔里去。

3 同样地，在另一半也画上鞋带。要让它们穿过在图2中画的鞋带的下面。完成了！！

皮鞋的鞋带往往出人意料地简单。如果是像丝带这样柔软的鞋带，要尽量收进去。

★ 没有鞋带的皮鞋

这是皮鞋的代表，美少年最常穿的鞋的类型！皮鞋基本上都很硬，因此很容易用平面构图。皮鞋不容易弯曲和起皱，而且形状是固定的，因此非常容易画。缝线的位置一定要在平时记住，因为缝线的位置变化是非常少的。

绘制不系带的皮鞋

1画脚的时候要加上鞋底的厚度。将脚趾根部与地面接触的部分（大略就可以了）用虚线连接上。这个虚线是在脚活动的时候鞋子上唯一起褶皱的位置。

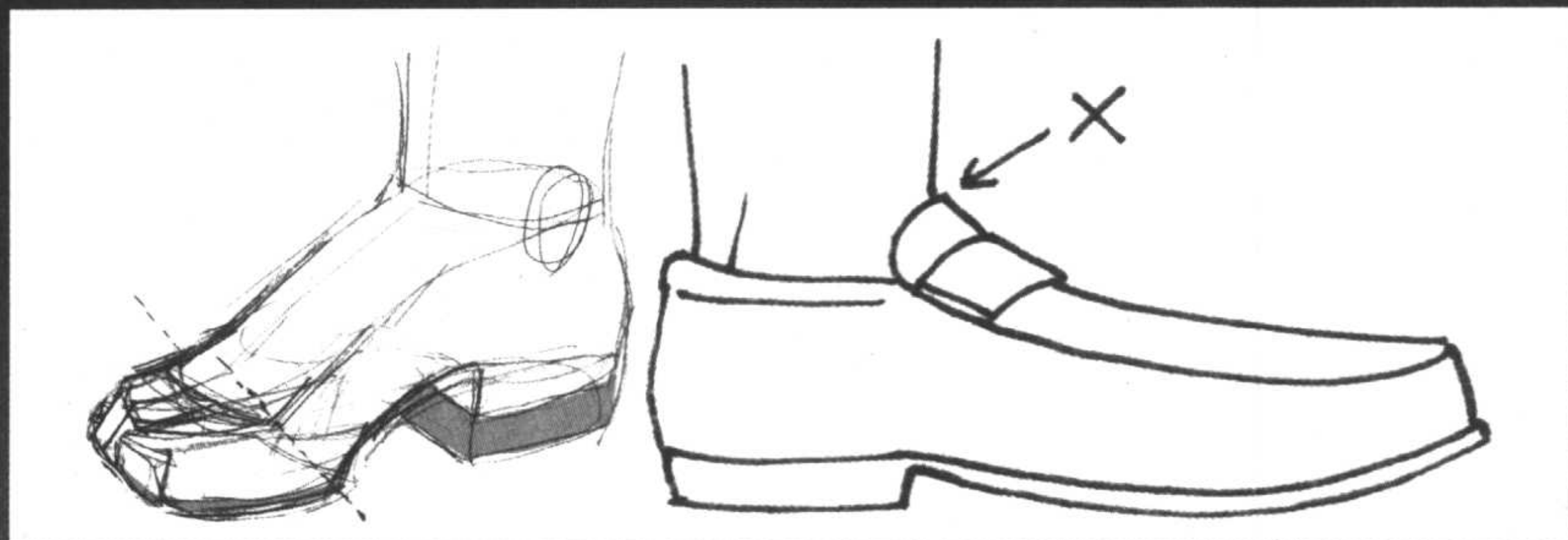
2确定脚尖的长度，这个长度根据鞋的种类不同而不同。其中，没有鞋带的皮鞋这一部分要更长一些，它可以占到整个鞋底的2/5左右。

3分面。

4画缝线等细节。

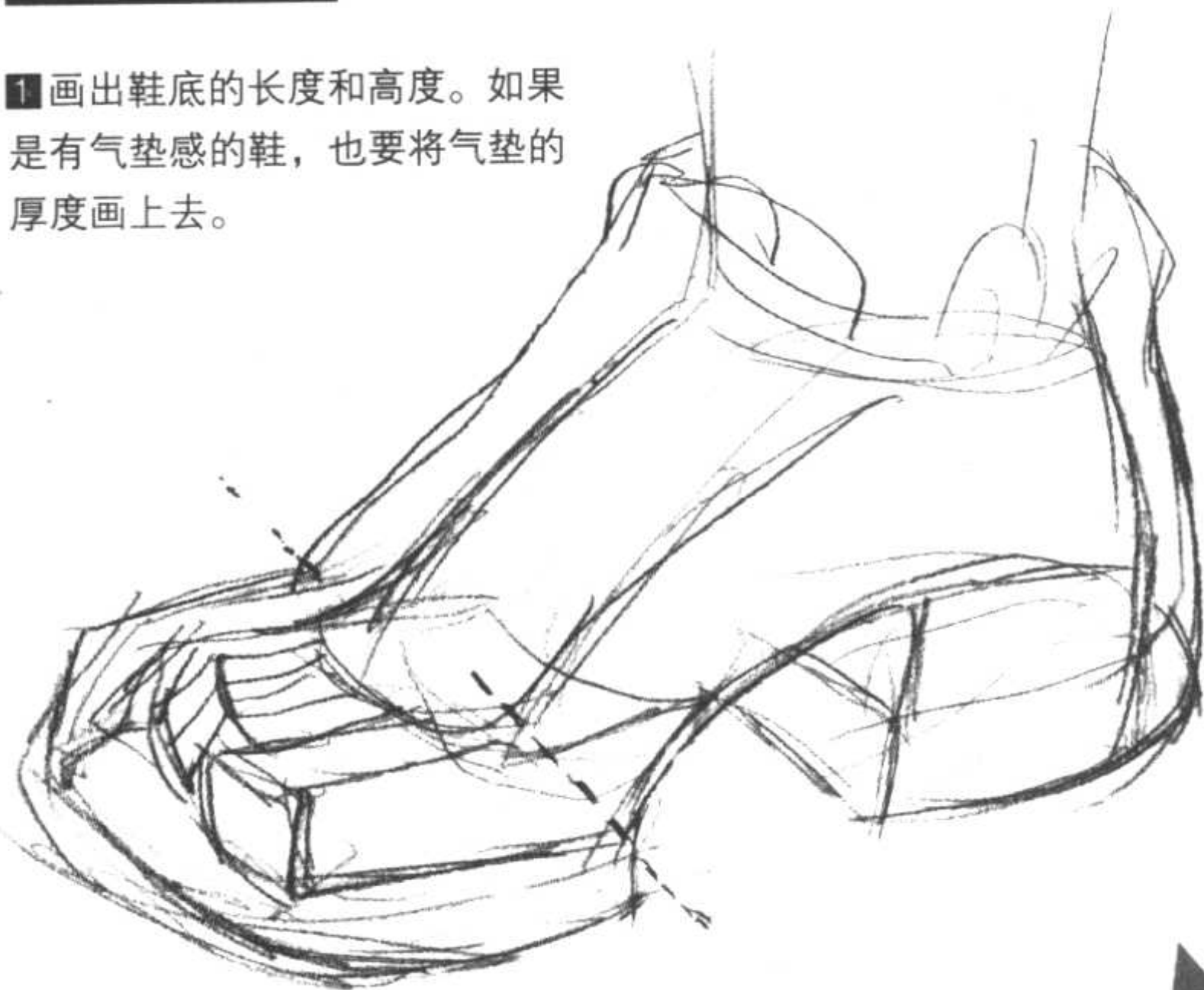
贴士

★容易犯的错误

注意脚背开始的位置。不能让脚尖成为"陡峭的绝壁"。

球鞋

球鞋的外形、材质有很多种，设计也是多种多样的。鞋可以有柔软的、圆形的、综合形状的，这些画起来都还比较容易，但球鞋内部是最难画的。不管怎样，大家可以先拿自己最熟悉的球鞋来画。在开始画之前，找来实物或照片作为模型，就不会在画的时候犹豫不决了。熟悉球鞋的画法后，渐渐地也就能自己进行创意设计了。

球鞋画法

1 画出鞋底的长度和高度。如果是有气垫感的鞋，也要将气垫的厚度画上去。

2 根据鞋的体积，进行分面。

3 细节细化。

匡威鞋模型

虽然是球鞋，但是缝线的地方却比较像皮鞋，因此很好画。这种形式的鞋的脚尖如果更长一些的话，它的轮廓将会更好看。

在画鞋的时候，若能尽可能地确定一些具体的模型，应该会更好。

靴子

靴子和皮鞋一样，一旦确定了外形，或选择牛仔靴，或选择工兵靴，其他细节就很少会有变化，容易被抓住重点。一般来说男靴比较硬朗。而且从整体上说，靴子只是比皮鞋长一些，基本的画法几乎相同。

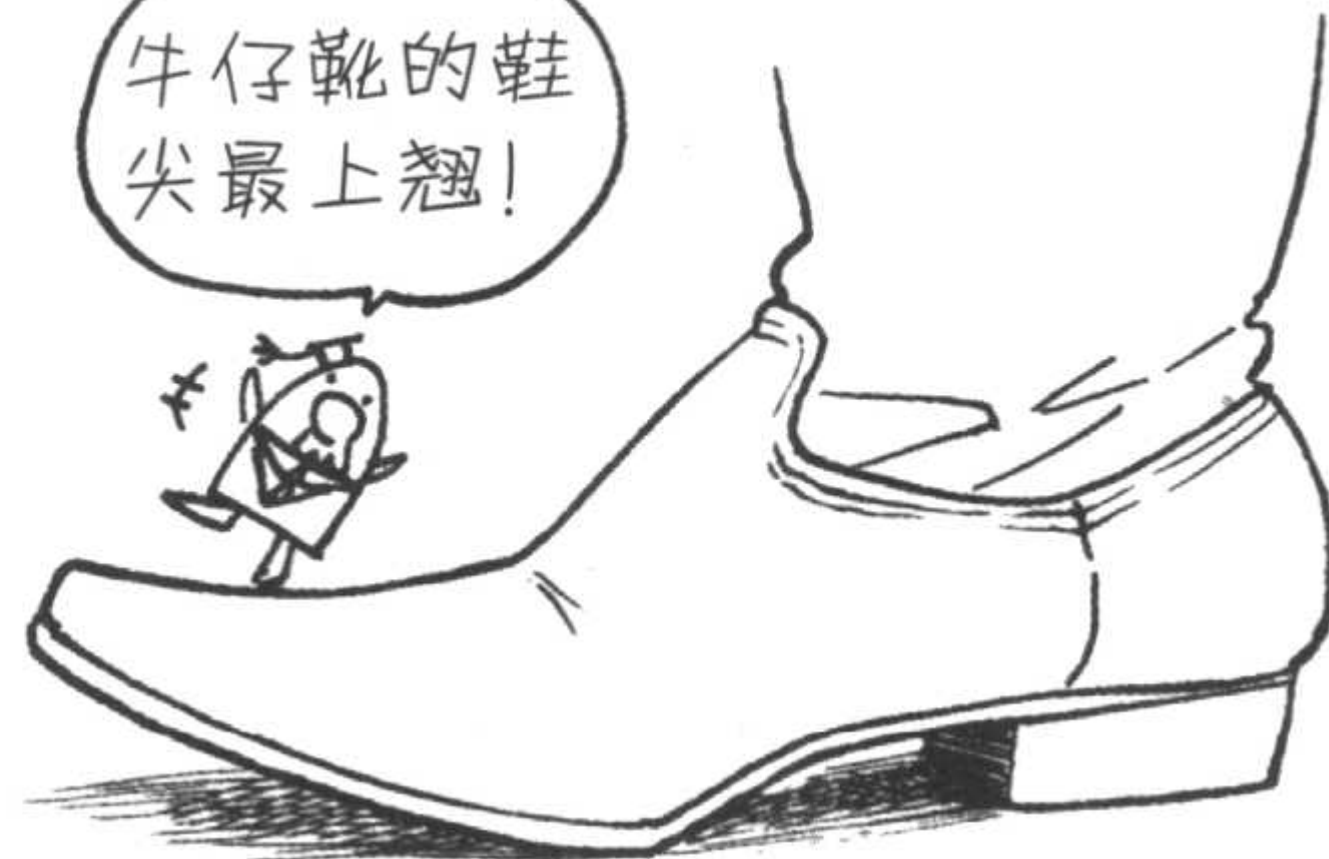
平坦的部分要有很强的高光。

靴子的画法

1 画出鞋底和鞋型。

2 根据鞋的体积，进行分面。

3 细节细化。

牛仔靴的鞋尖最上翘!

牛仔靴在所有的鞋子中，脚尖的上翘程度是最大的。

木屐和拖鞋

木屐与拖鞋虽然相似，但画起来却完全不同。画木屐几乎要画整只裸露的脚，所以比较简单，但一定要牢记特征。

木屐

用比轮廓更加细的线添加上纹理。

重心的位置是木屐的齿。

系带扣于板的中心。

齿的位置和系带的位置要清楚。

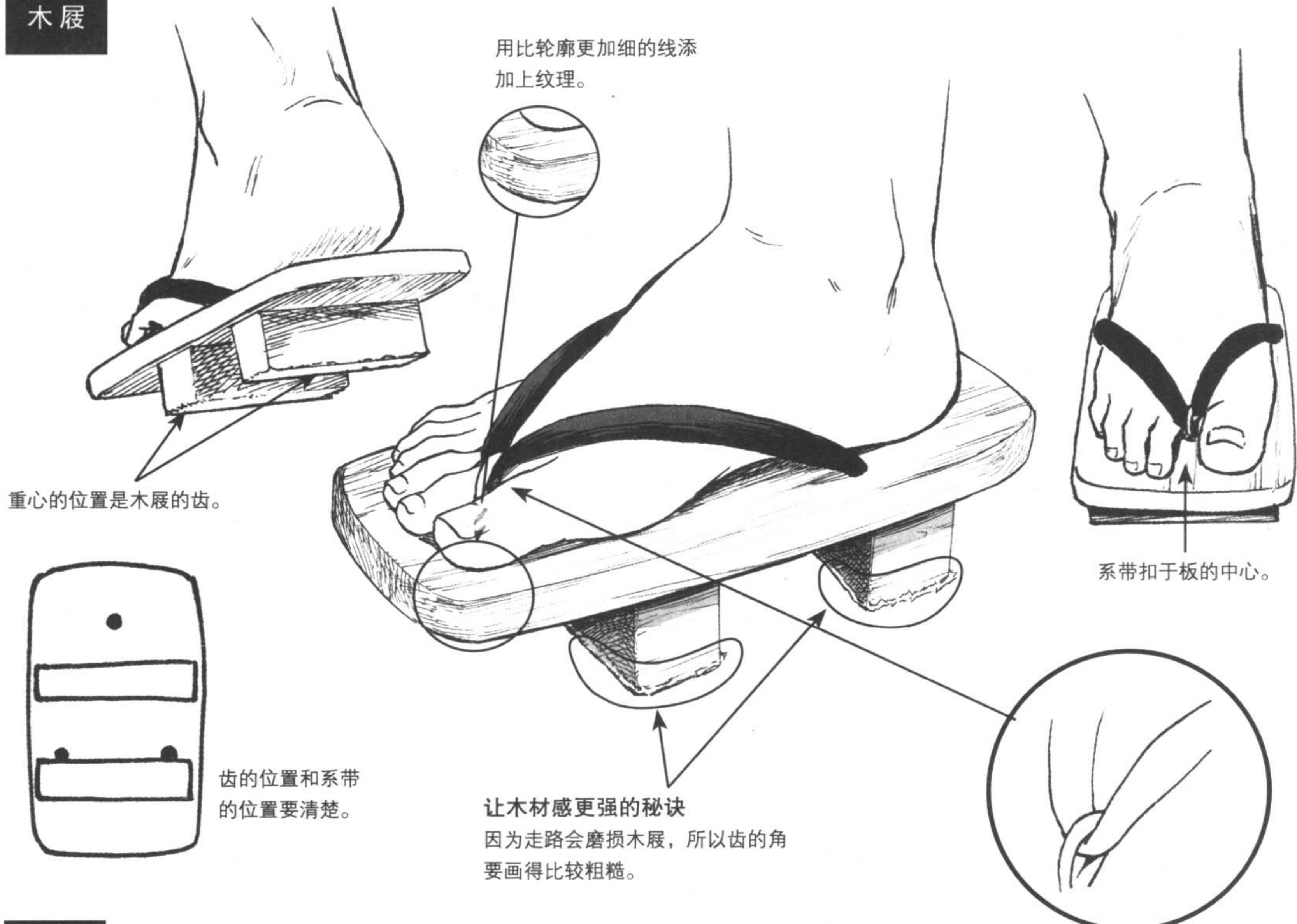
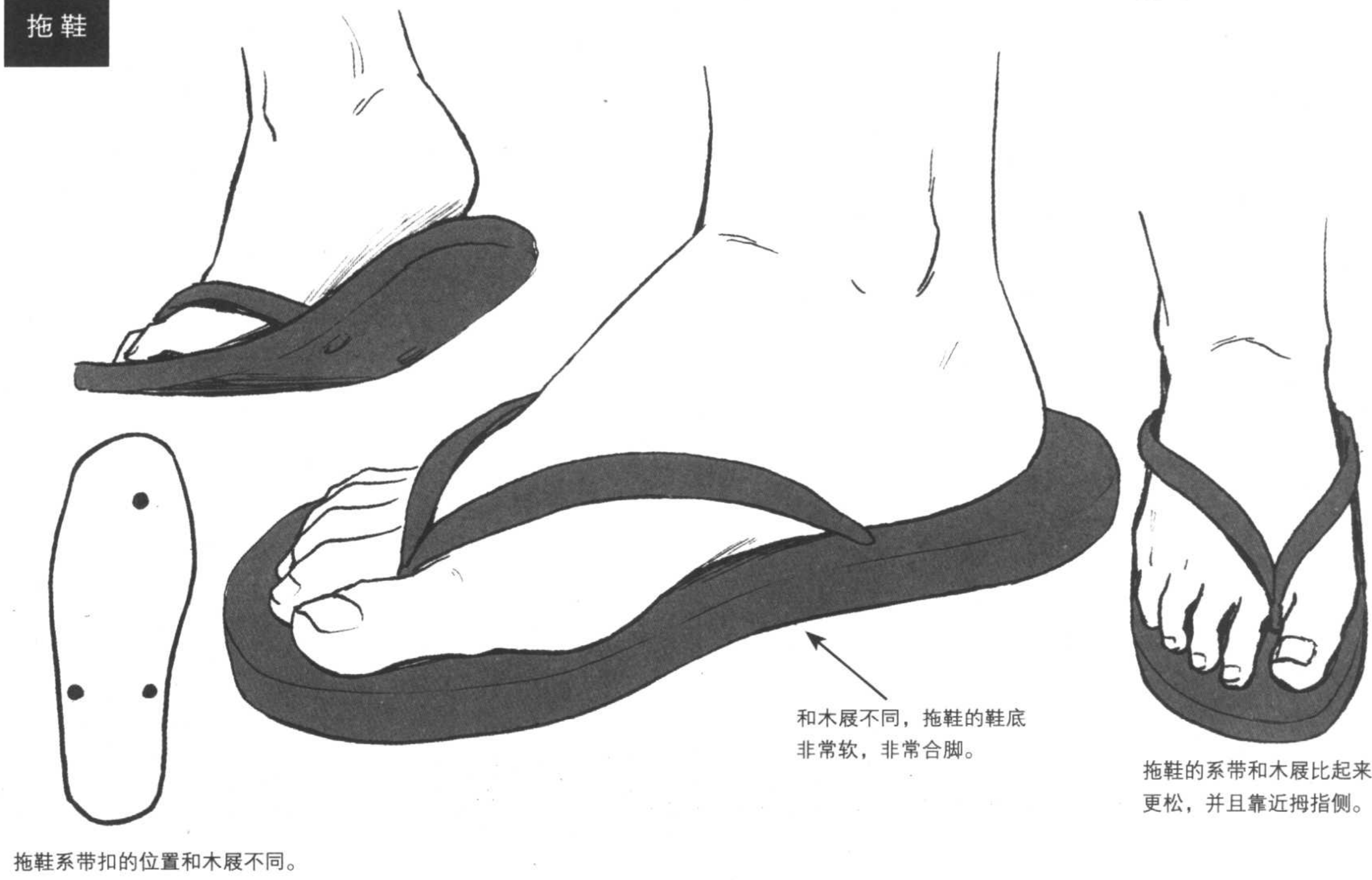
让木材感更强的秘诀

因为走路会磨损木屐，所以齿的角要画得比较粗糙。

拖鞋

和木屐不同，拖鞋的鞋底非常软，非常合脚。

拖鞋的系带和木屐比起来更松，并且靠近拇指侧。

拖鞋系带扣的位置和木屐不同。

带跟的鞋和袜子

在画带跟的鞋子时，一定要注意重心部分和鞋跟部分。至于袜子，则要注意褶皱的画法。

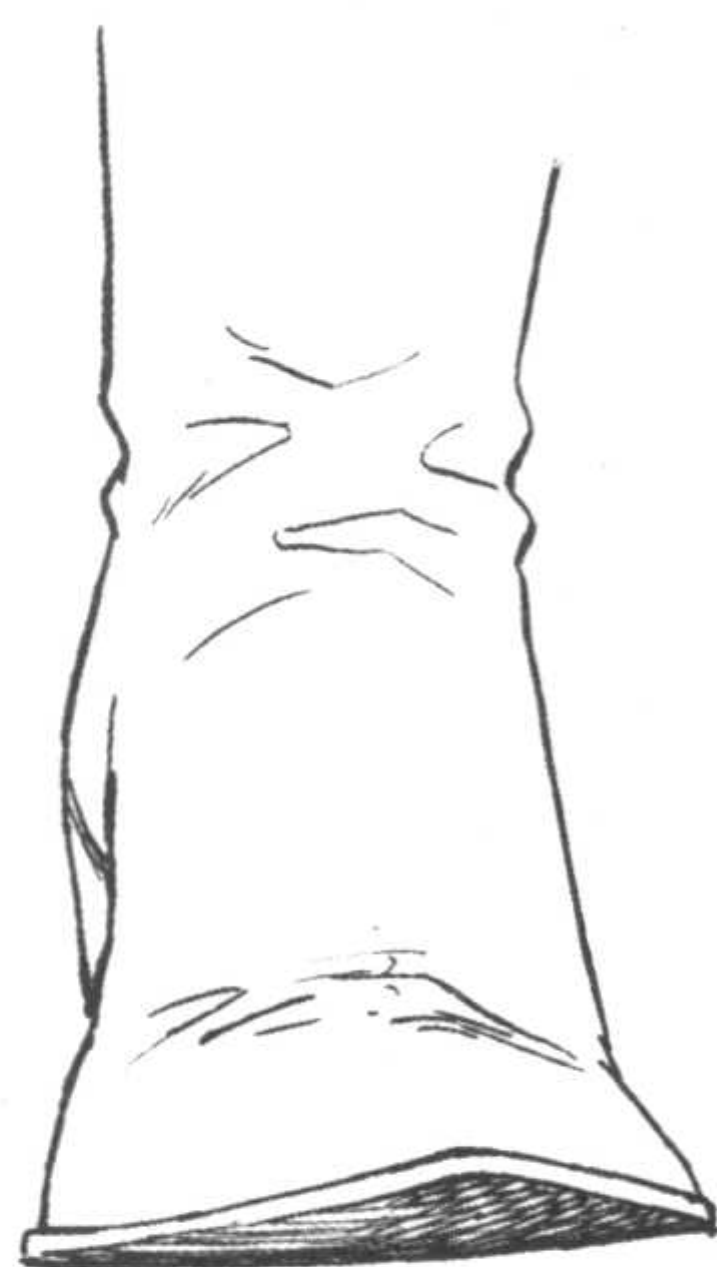
带跟的鞋

重心的位置（虚线）比较靠近鞋跟的中心。

从正面看带跟的鞋。

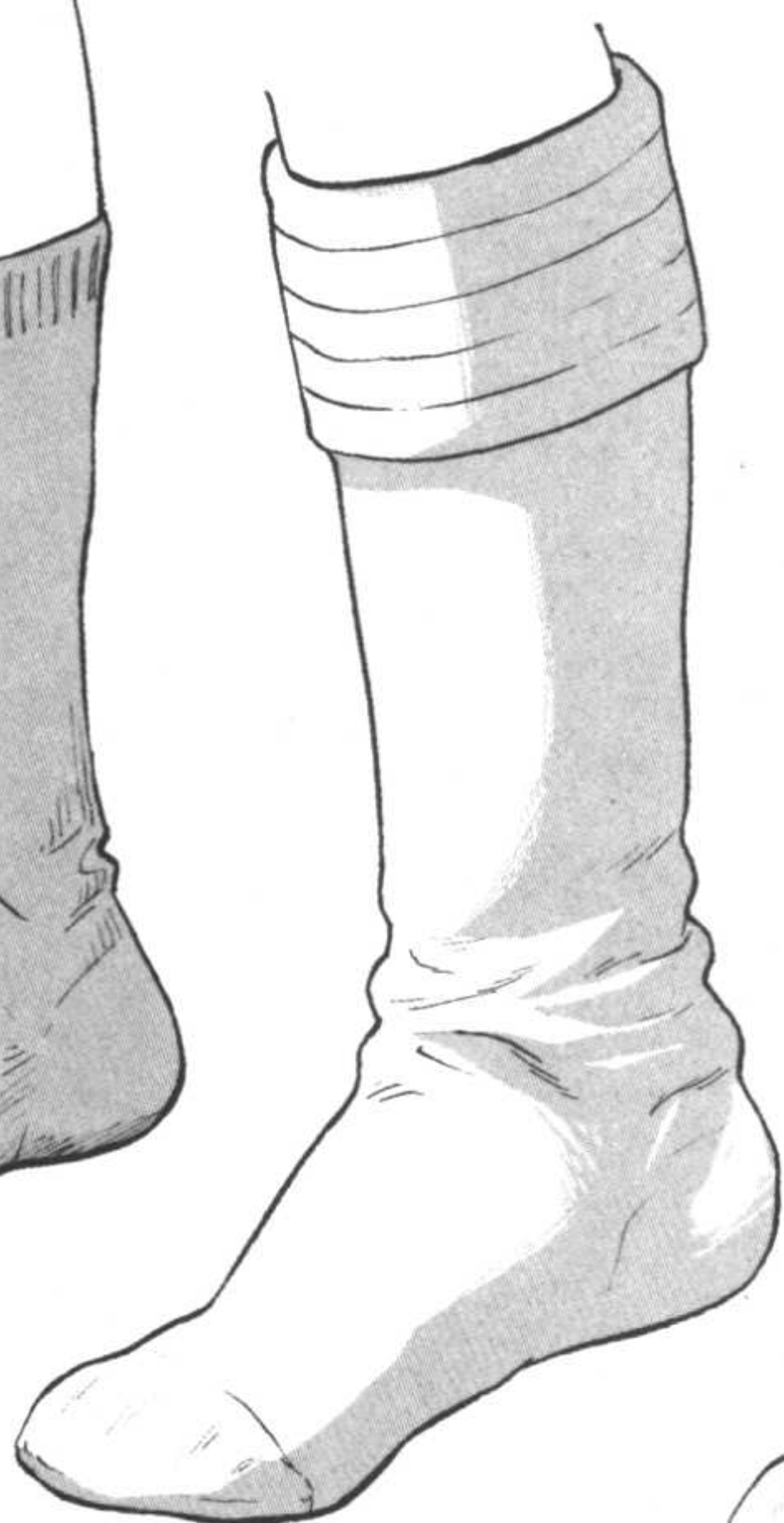
即使是男孩子有时也会想穿带跟的鞋呢！

呵呵…

我可是经常穿高跟鞋呢！

※在奇幻，历史题材、哥特式等的作品中很常见。

袜子

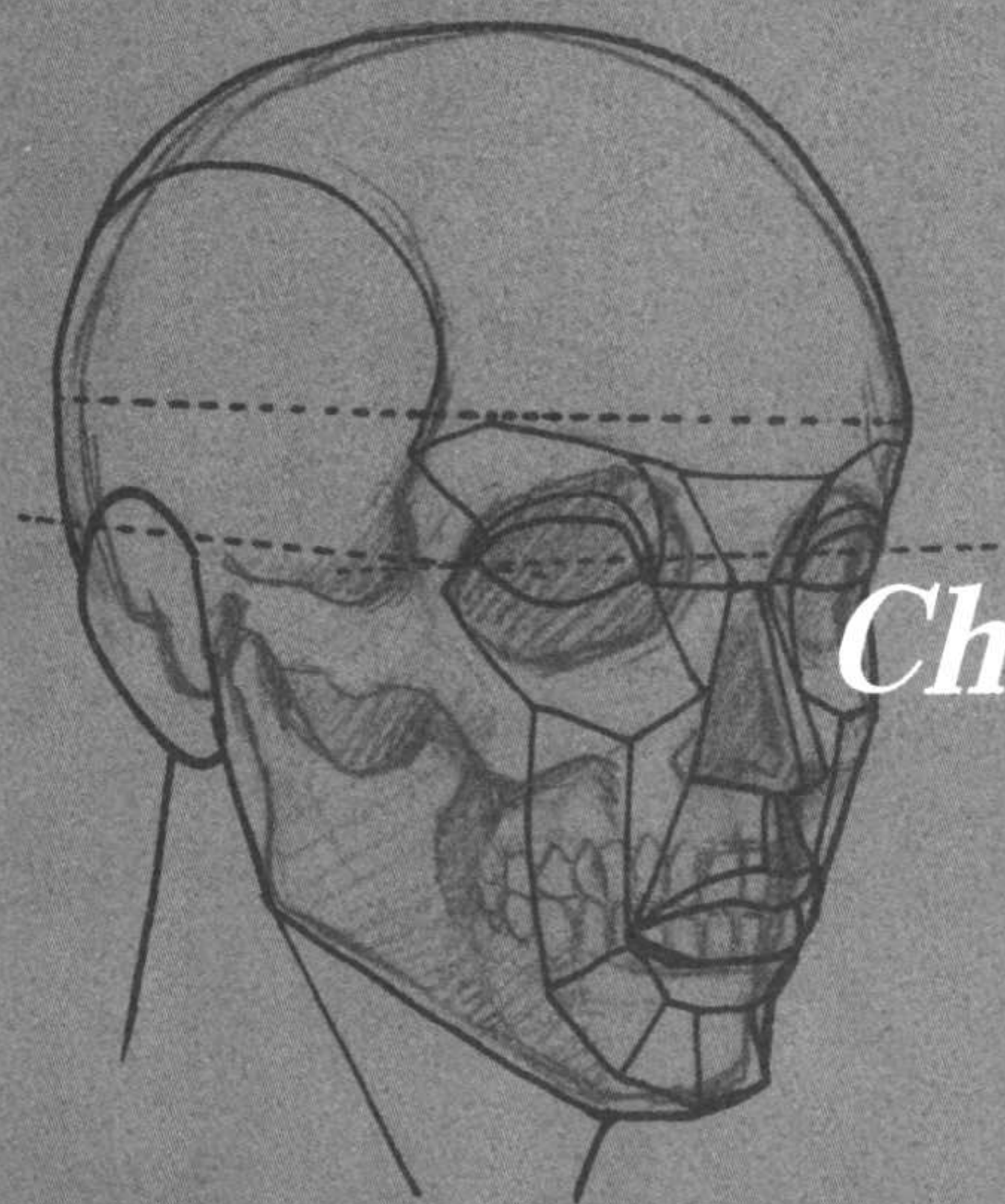
料子越厚，褶皱就越粗越多。

比较薄

稍微厚一点

比较厚

编织线比较粗。

黑色的表现

在画黑色袜子的时候，与其将它画成清一色的黑色，倒不如将其画成灰色，再将阴影部分画成纯黑色，这样看上去更自然。

最新卡通漫画技法❽
美少年造型篇

Chapter03 脸部的画法

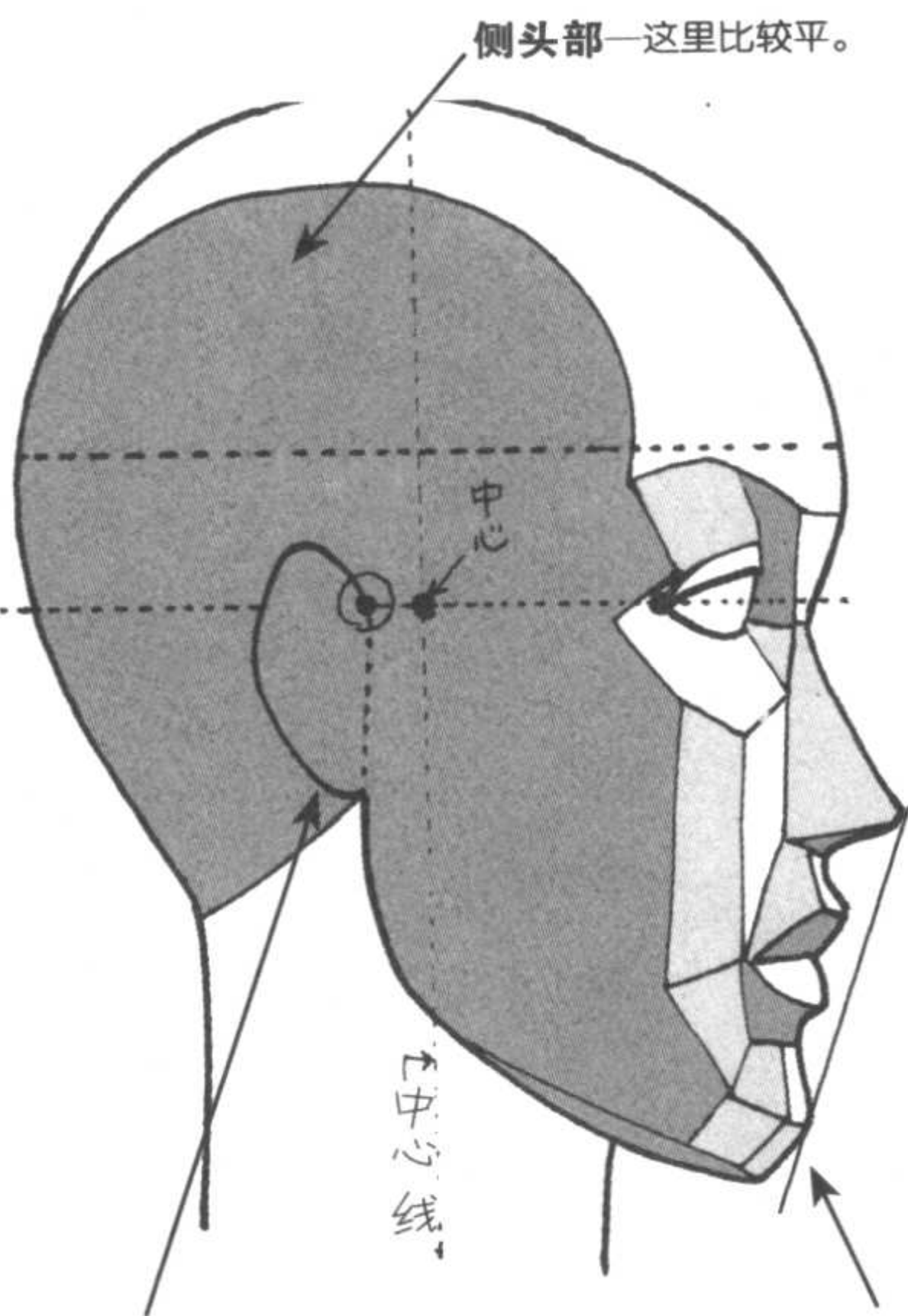
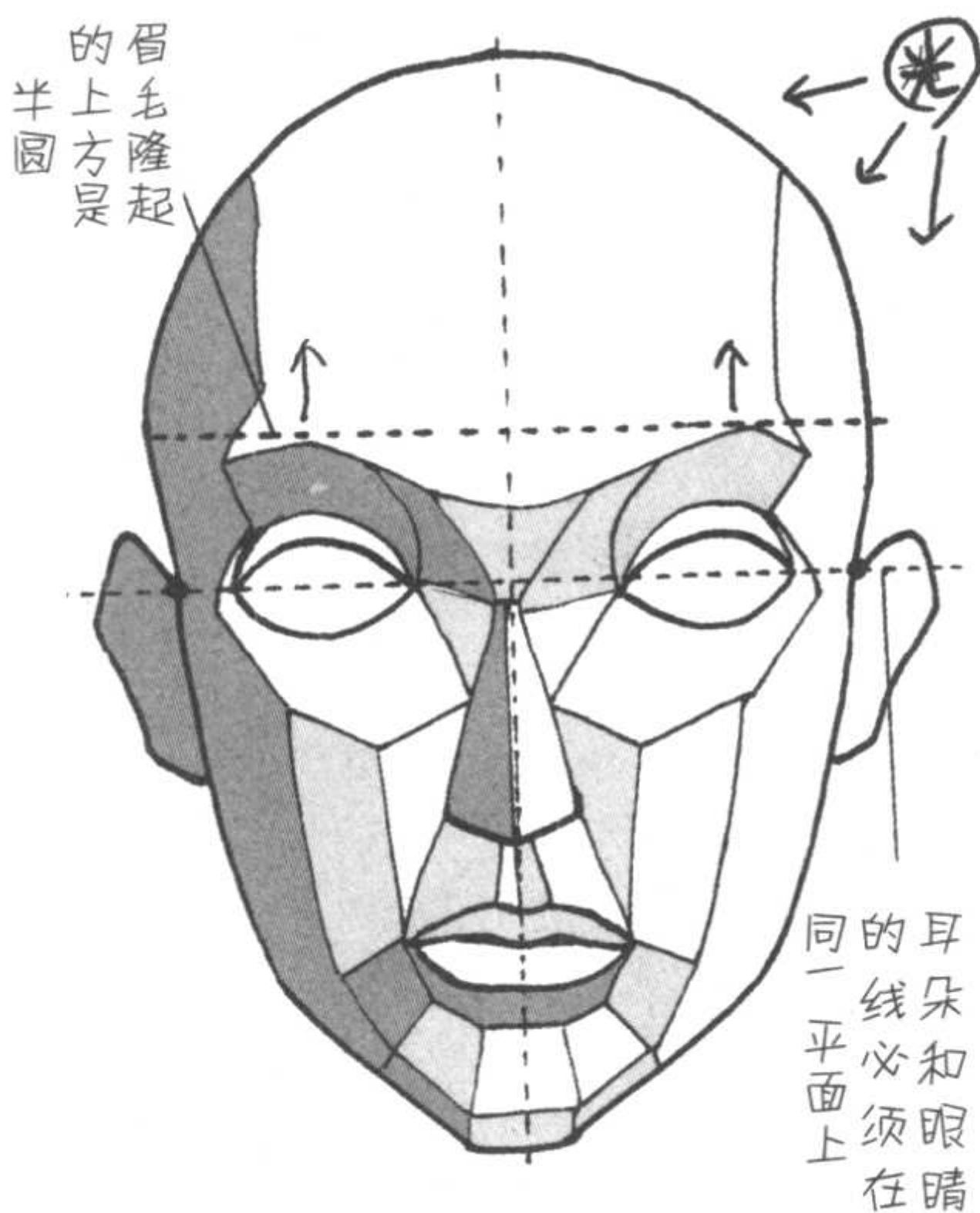
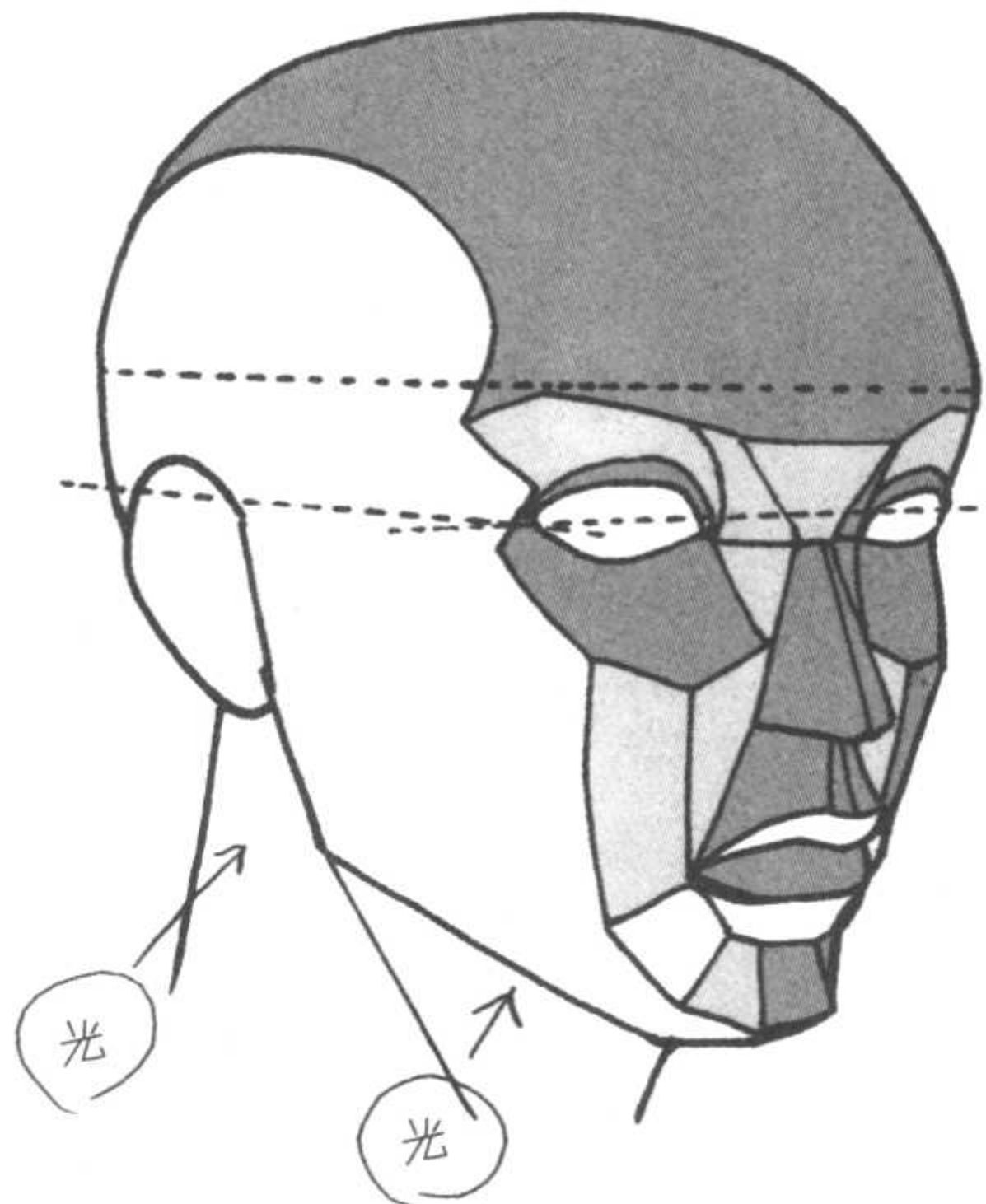
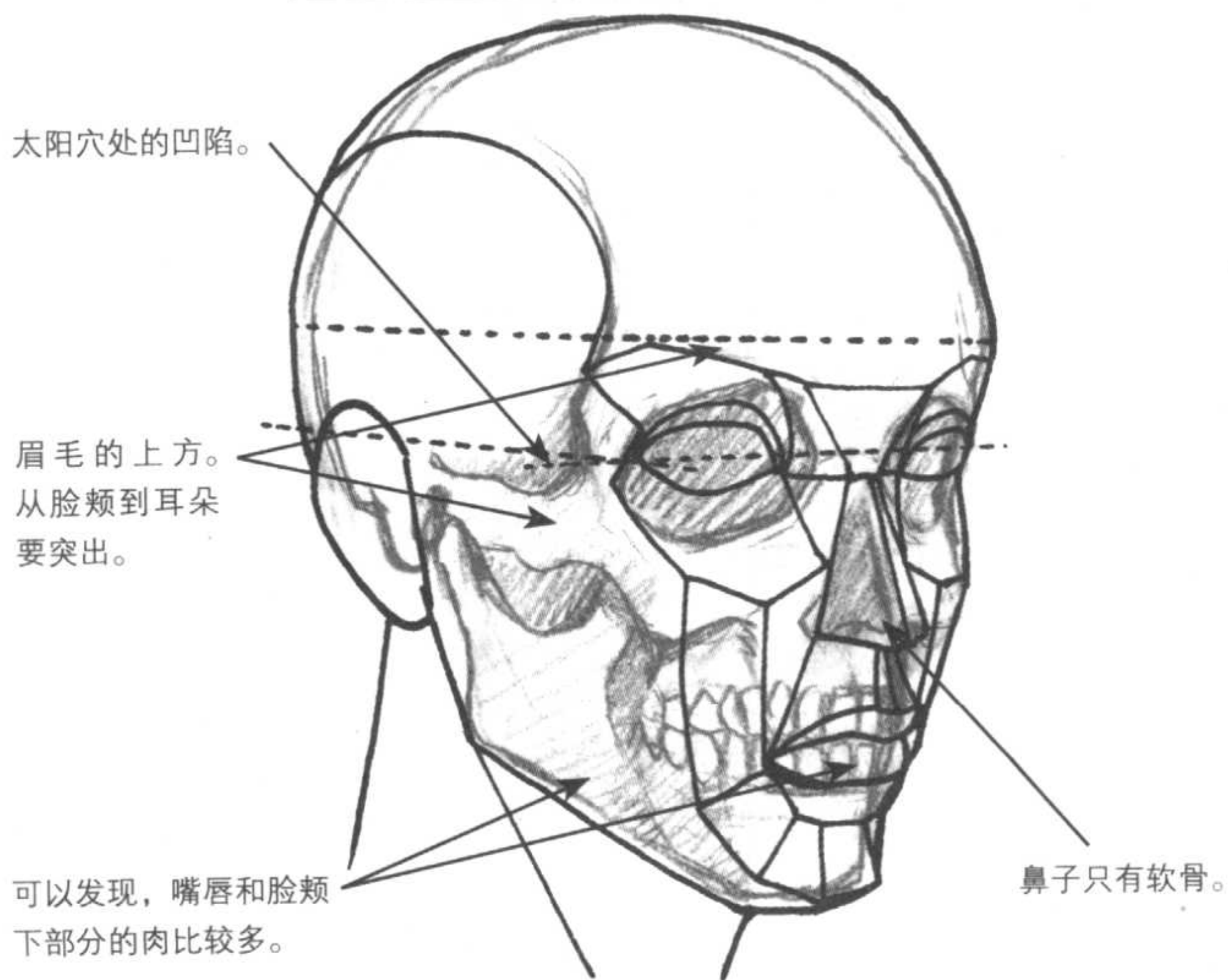
脸的部位与平衡

大家一定等候多时了！美少年可画的地方最多的就是脸部了。要知道，脸可是美少年的生命啊！它也是大家最能发挥个性的地方。
不过我们还是先从基础开始掌握。
下面，先来了解一下脸部肌肉随着骨骼、各部位的平衡、年龄、体格等因素会发生什么样的变化。

脸部分面

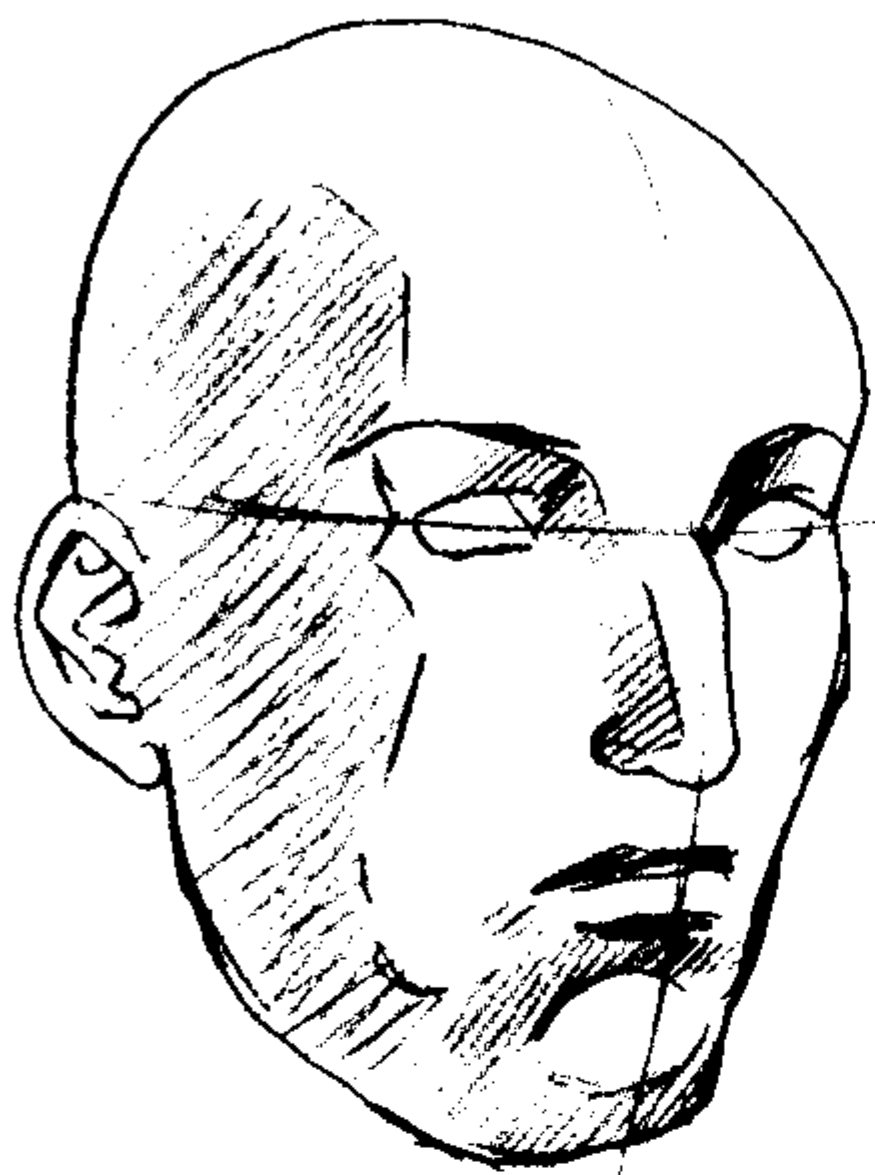
为了让构图更加立体，首先要进行分面。以下是平均分面的标准。平时在自己画的头像中，也要进行分面。

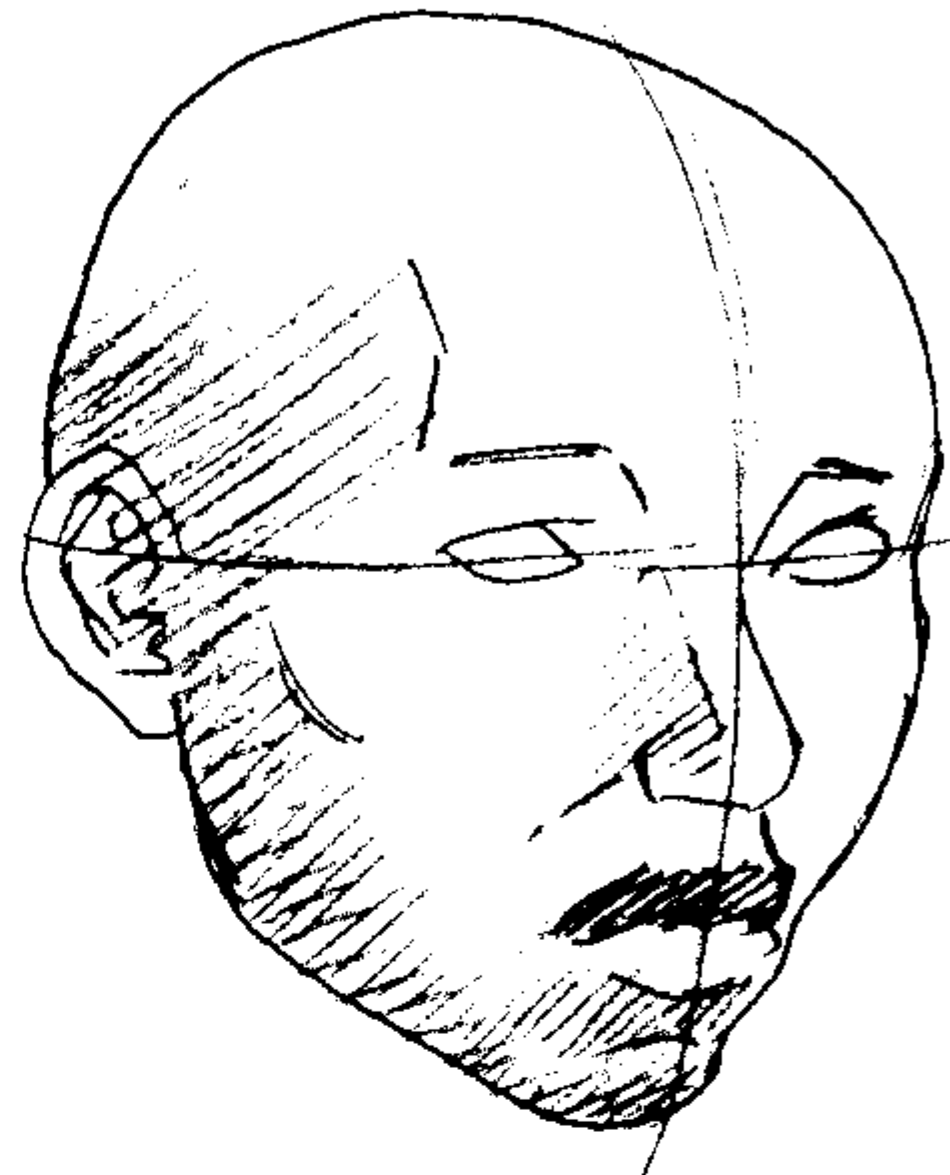
贴士

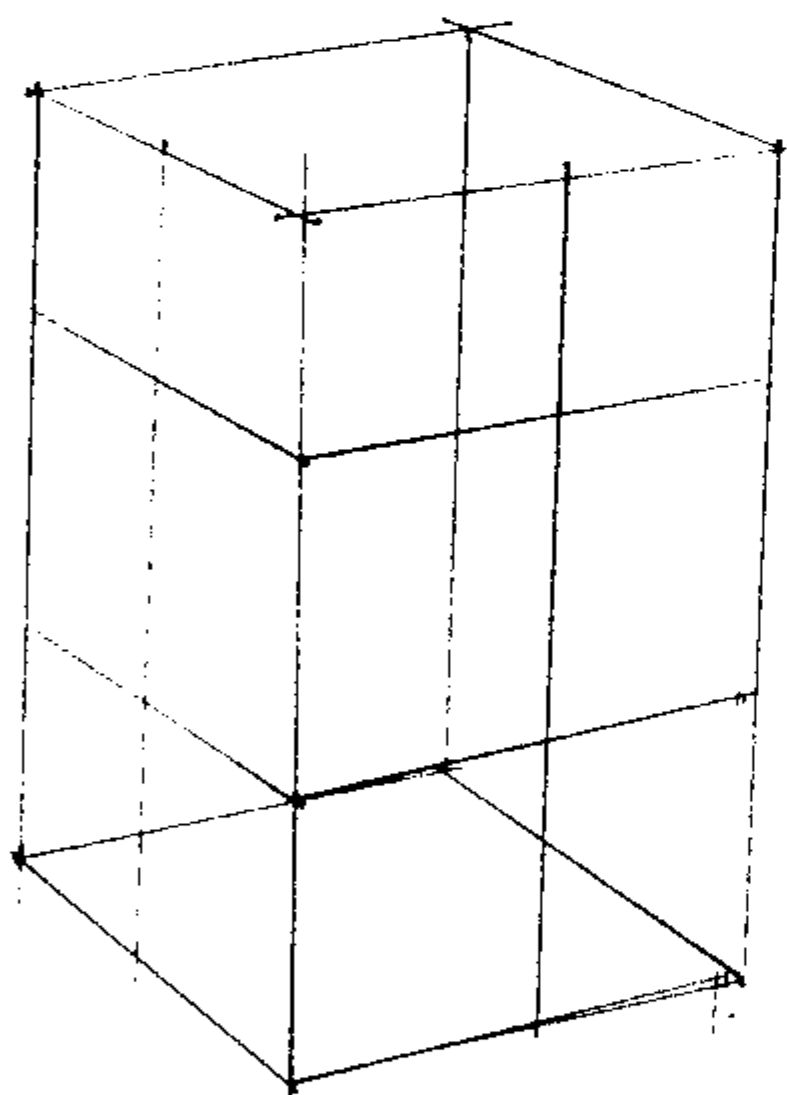
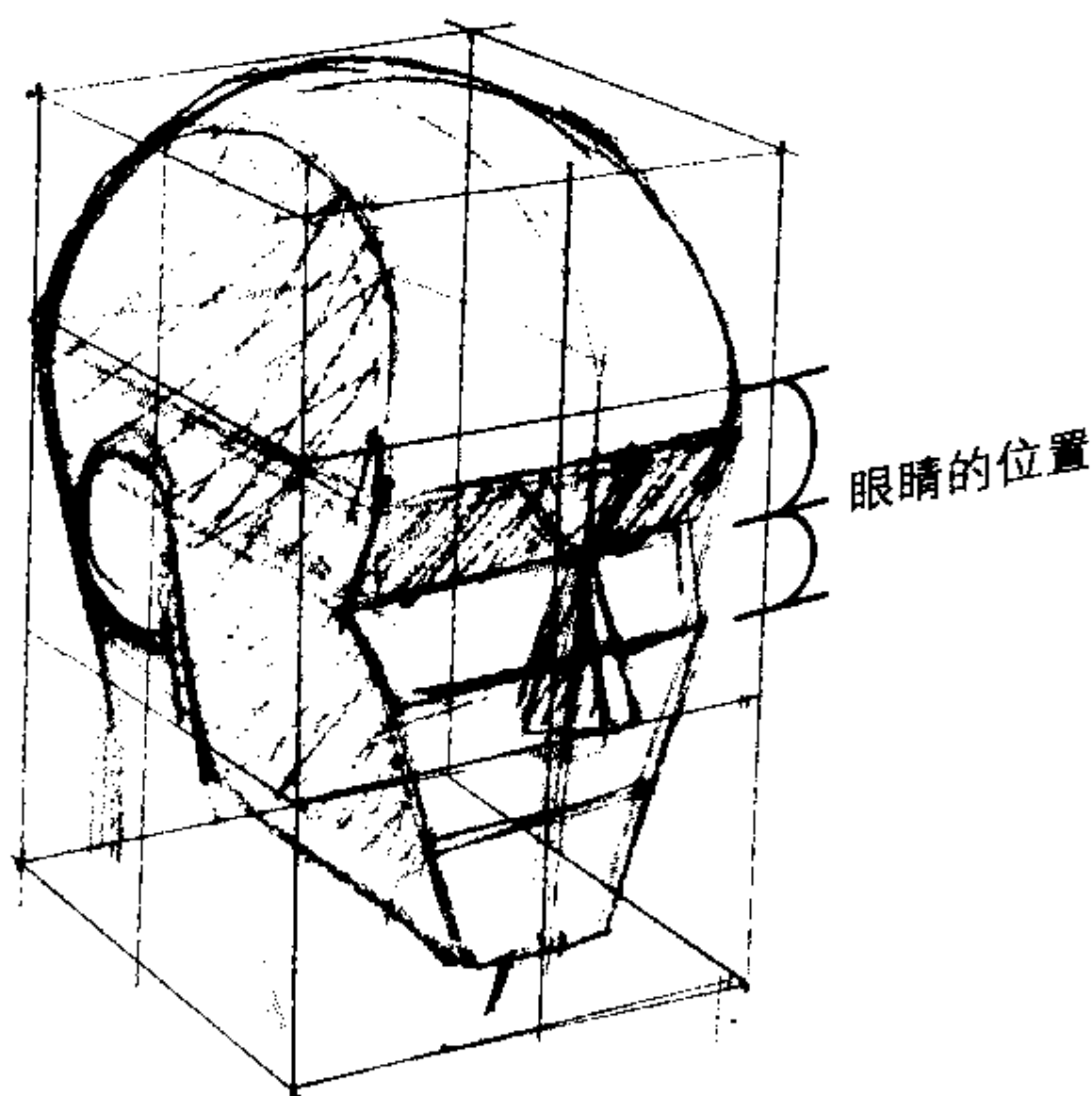
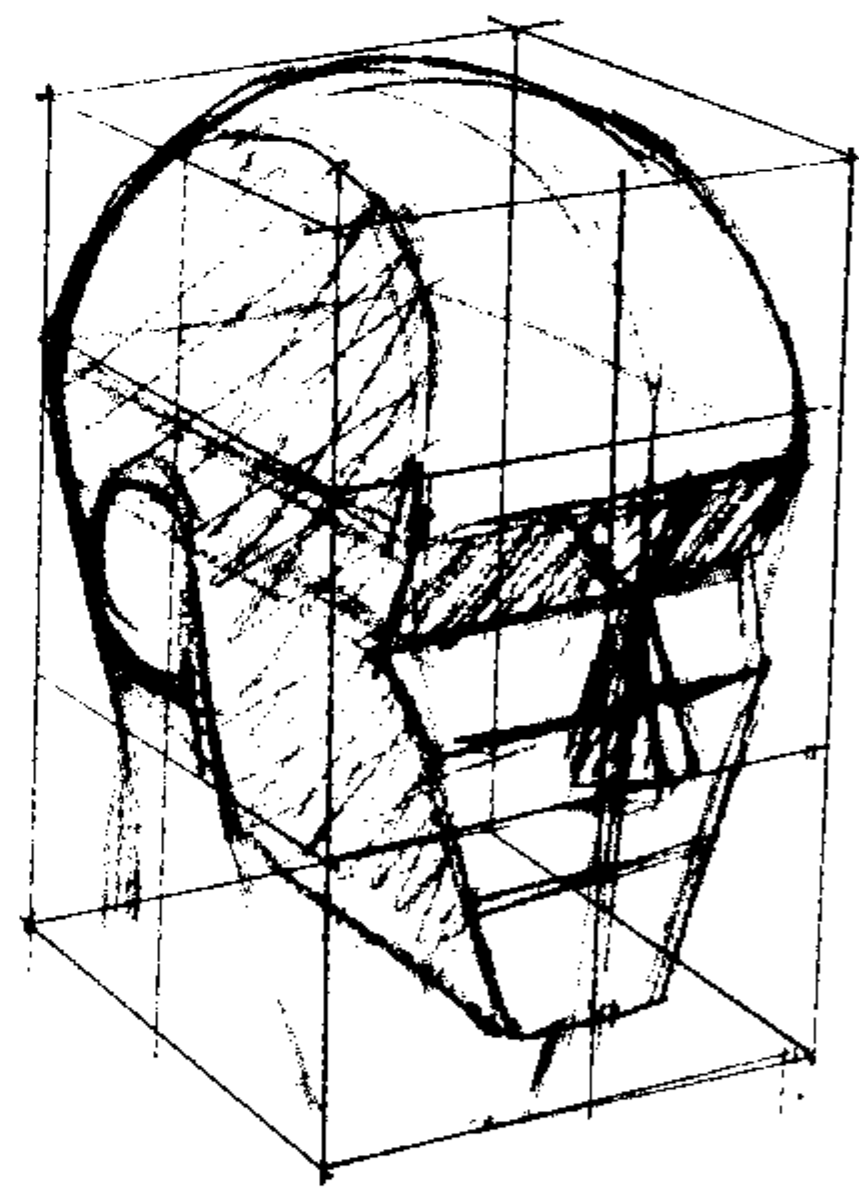
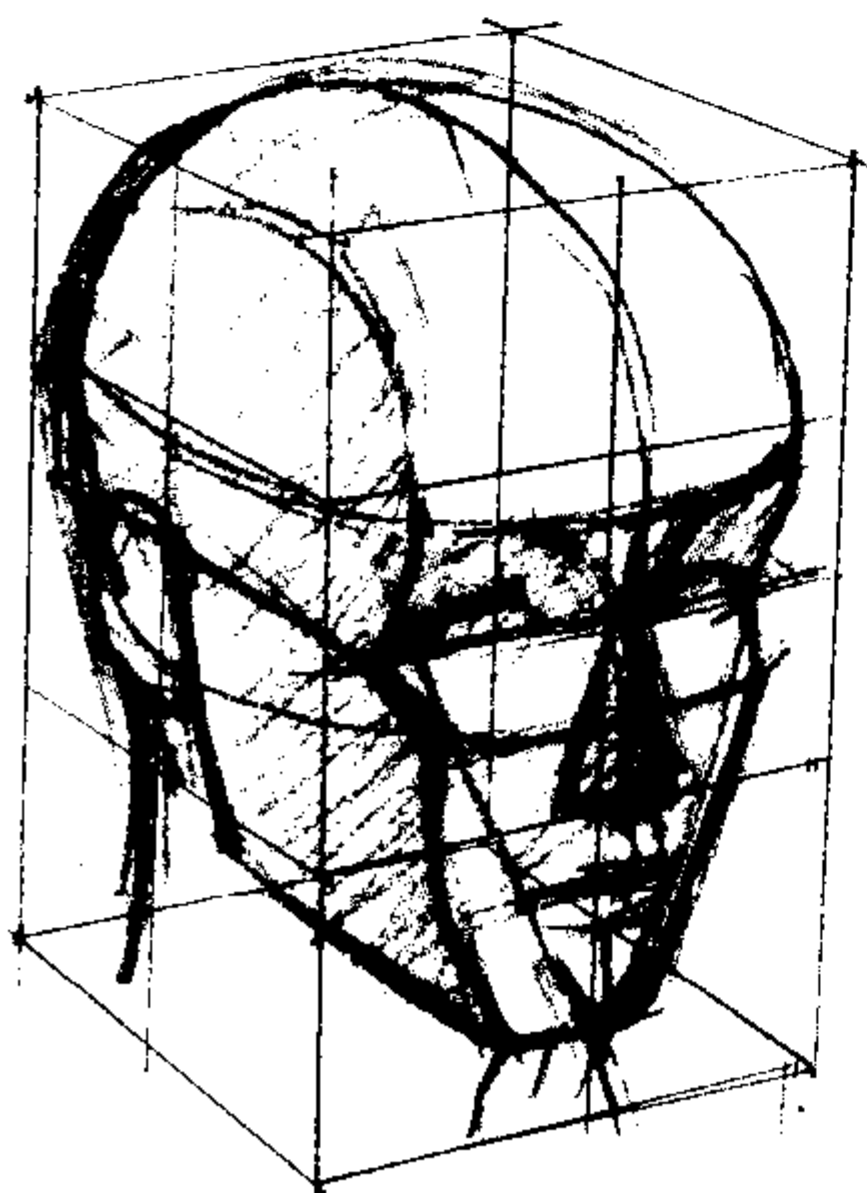
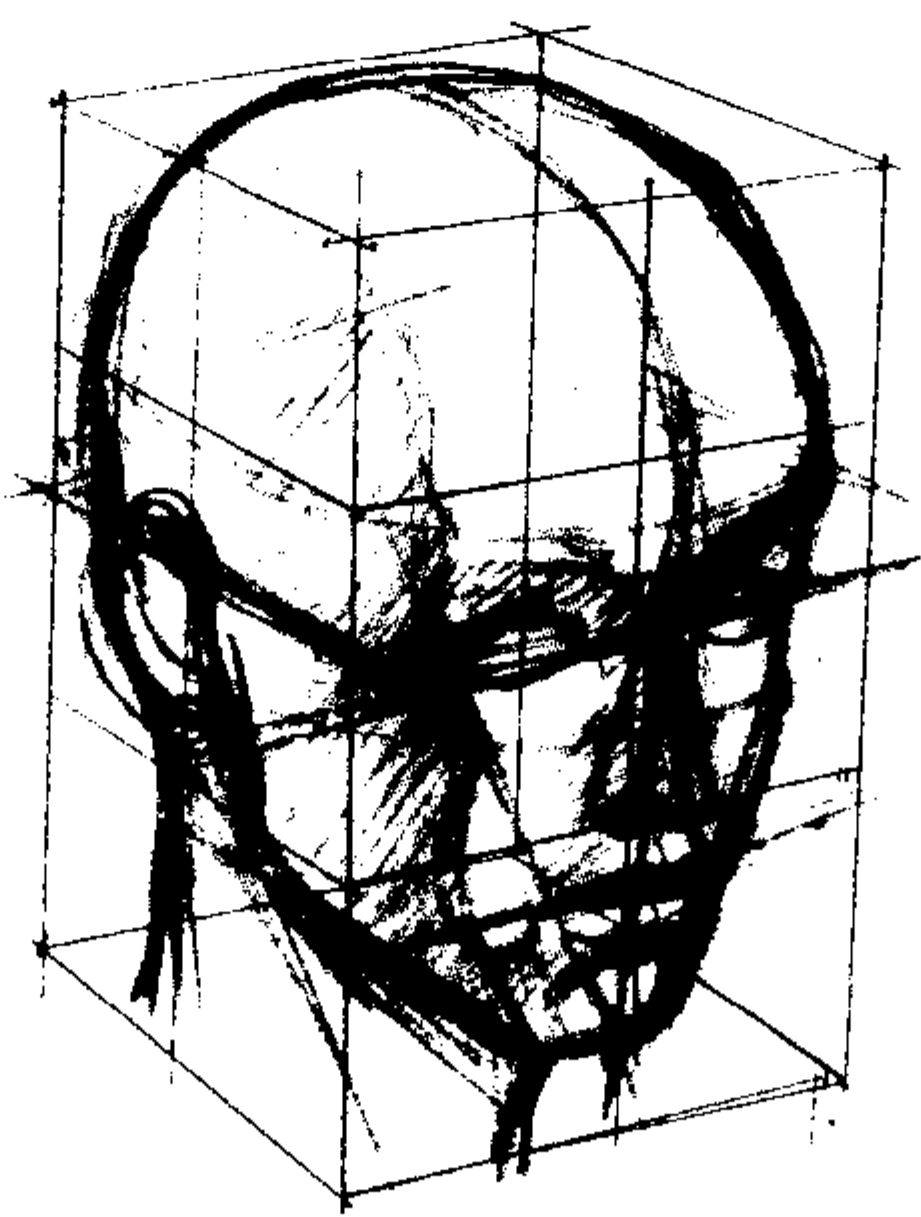
★头部的骨骼
1.在画头发之前，先画一个秃和尚状态的头部。
2.头部的骨骼不是平面，而是立体的。
3.最少也要将确定眼睛和脸部中心的十字引导线画出来。
4.如果从鼻子的肌肉开始画的话，比较容易取得平衡。

脸的不同画法和骨骼的构图方法

骨骼的大小、长度等只要略有改变，便能产生多样的脸部变化。
下面先来看看标准脸部的骨骼的处理方法。

脸部的各种画法

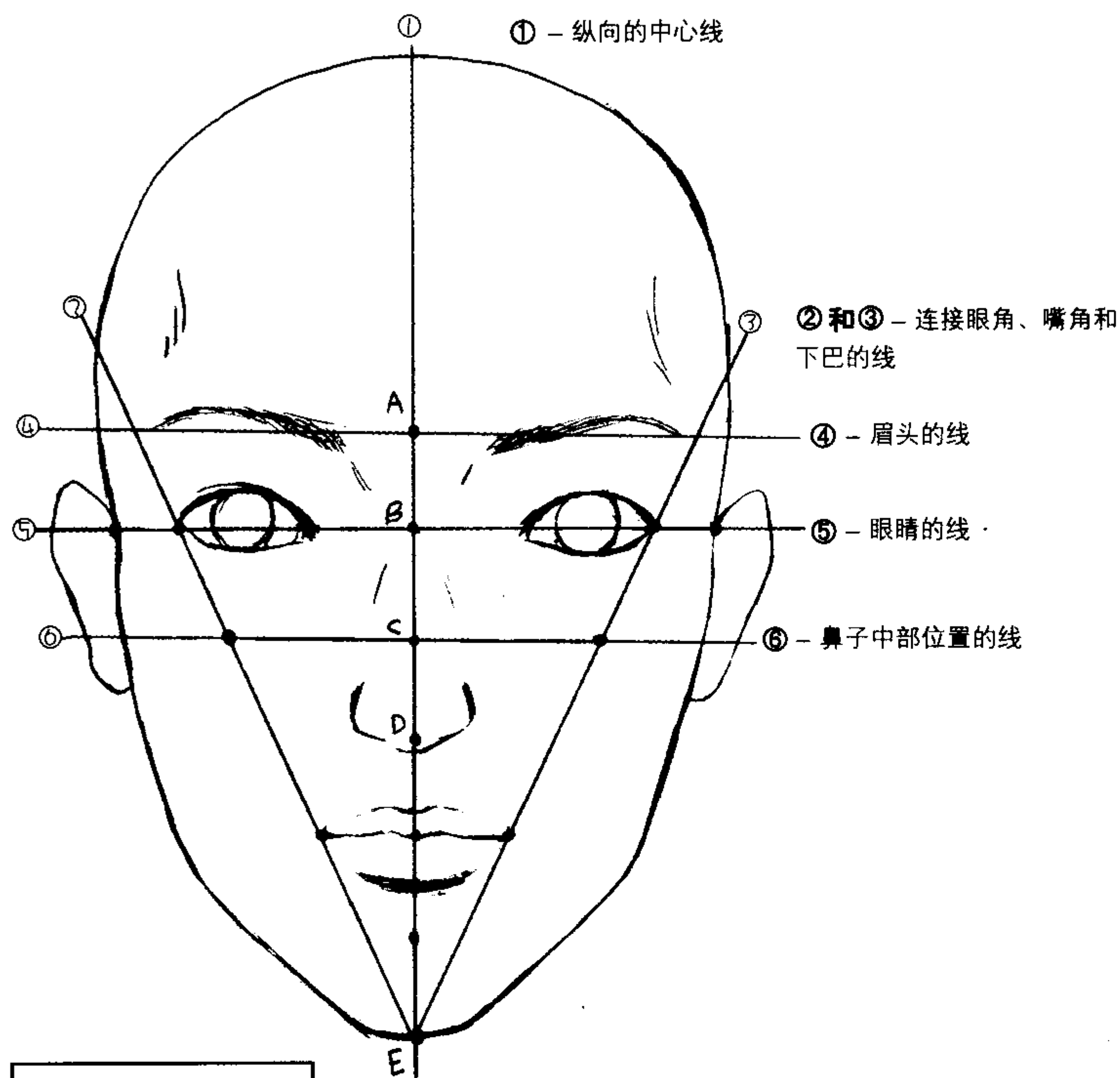
如果将这些骨骼的大小以及长度加以变化的话，就可以画出各种各样的脸部来了。

■脸部长，下巴比较圆，鼻梁比较高。

■下巴、颧骨、腮等都非常突出。

■只有颧骨比较高，没有下巴和腮骨。

骨骼的构图方法

■最开始画一个方体，为了保持平行，要画几根标记线（这里横向画两根，纵向一根。这些线将起到标准线的作用）。

■用简单的直线确定眼睛、鼻子，接下来是下巴和耳朵的位置。

■将颧骨等部位的面一点一点地画得细致一些。

■画出嘴以及一些比较微妙的弯曲。

■进一步进行细节描写。

如果画成漫画风格，就是这种感觉！

脸各部位的V字型平衡

脸的各部位的平衡可谓是十人十个样。每个绘画者都有自己对脸部平衡的喜好。
这里先来介绍一下标准的眼睛、鼻子、嘴巴之间的平衡感。
在此基础上，再来寻找你喜欢的平衡感。

脸部的V字型平衡

★ 可以将左右两侧的眼角、颧骨最高处，以及嘴角、下巴用V字联结起来。

★ 从线①上的A到E的中点是鼻子的尖端D。

★ 从D到E的1/3位置是嘴，注意不要溢出线②和线③形成的V字型范围。

★ B和D的中心C和线⑥可以用直线联结。

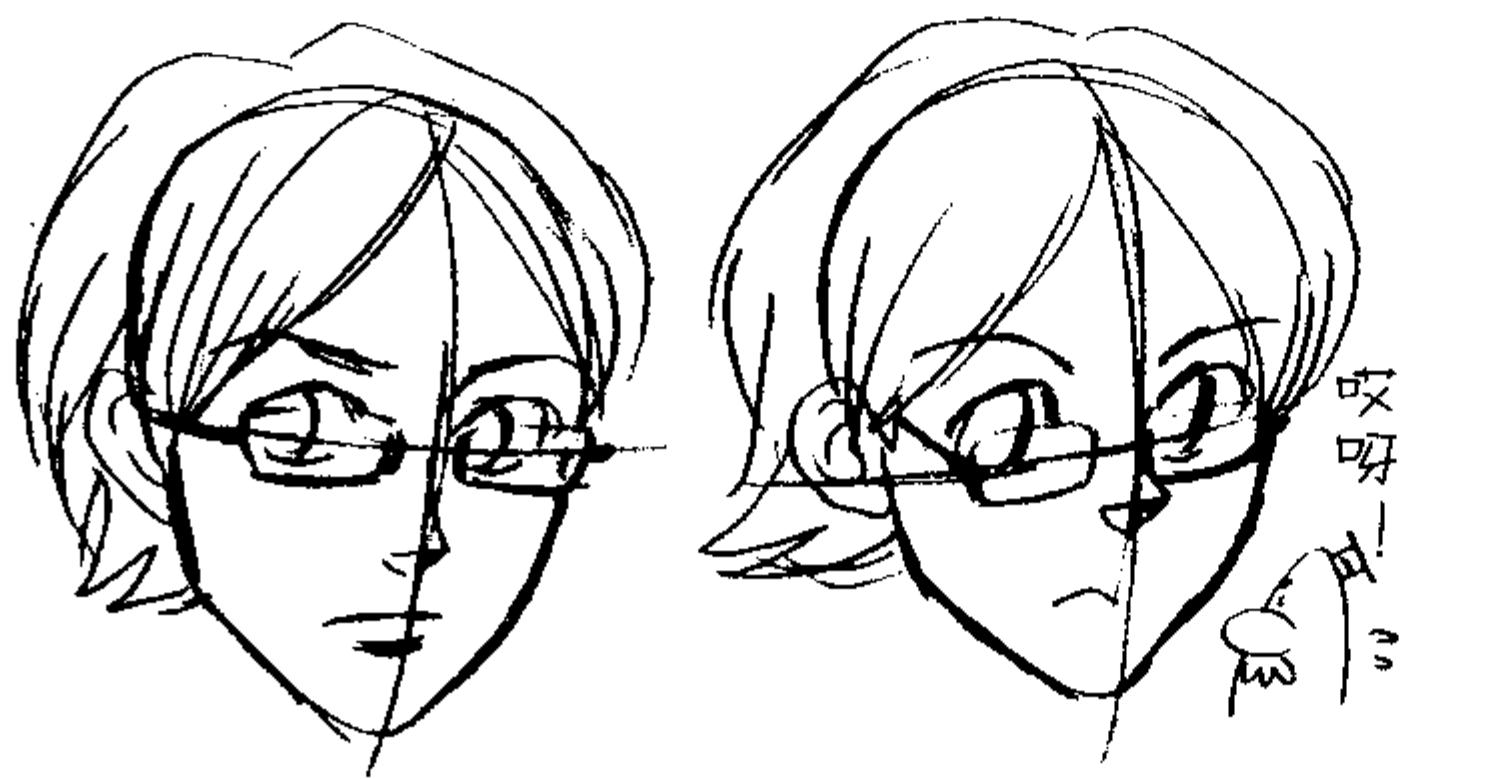
如果变化了这些的线的位置，那么骨骼和面容也会发生各种各样的变化，如让线④远离线⑤的话，那么鼻子就会变长。可以在自己的画上也作出这些线，稍微分析一下自己平时喜欢什么样的平衡。如果可以通过线条形成自己的规律，那么画出的画将会比较稳定，不会出现惨不忍睹的现象。而且这也可以作为纠正脸部扭曲是否的标准。

自己的规律

■这种脸型的眼睛间距比较大，嘴比较小，鼻子稍微靠下面一些，颧骨比标准要靠下。眼睛如果稍微分开一些，并且比较大，看上去会更可爱吧。

■这种脸型虽然几乎是标准的平衡，但是嘴巴却比标准稍微靠下一些。

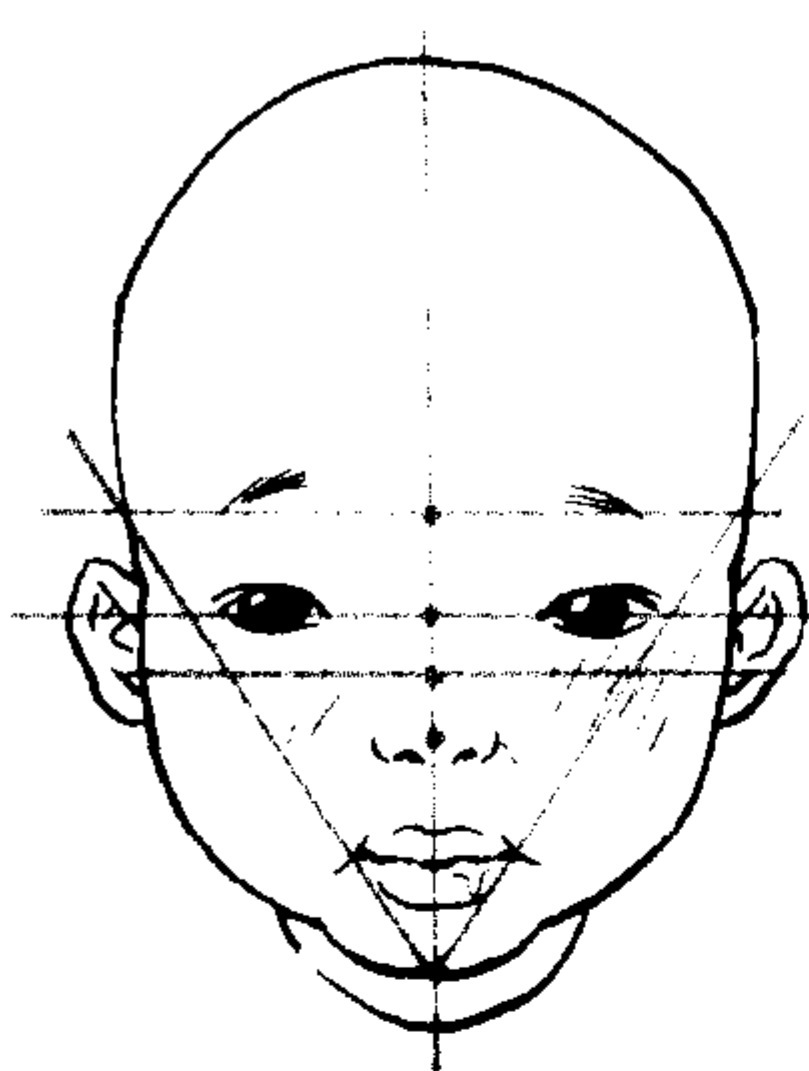
■这种脸型的腮骨比较大，没有颧骨。嘴和鼻子都比较靠下。

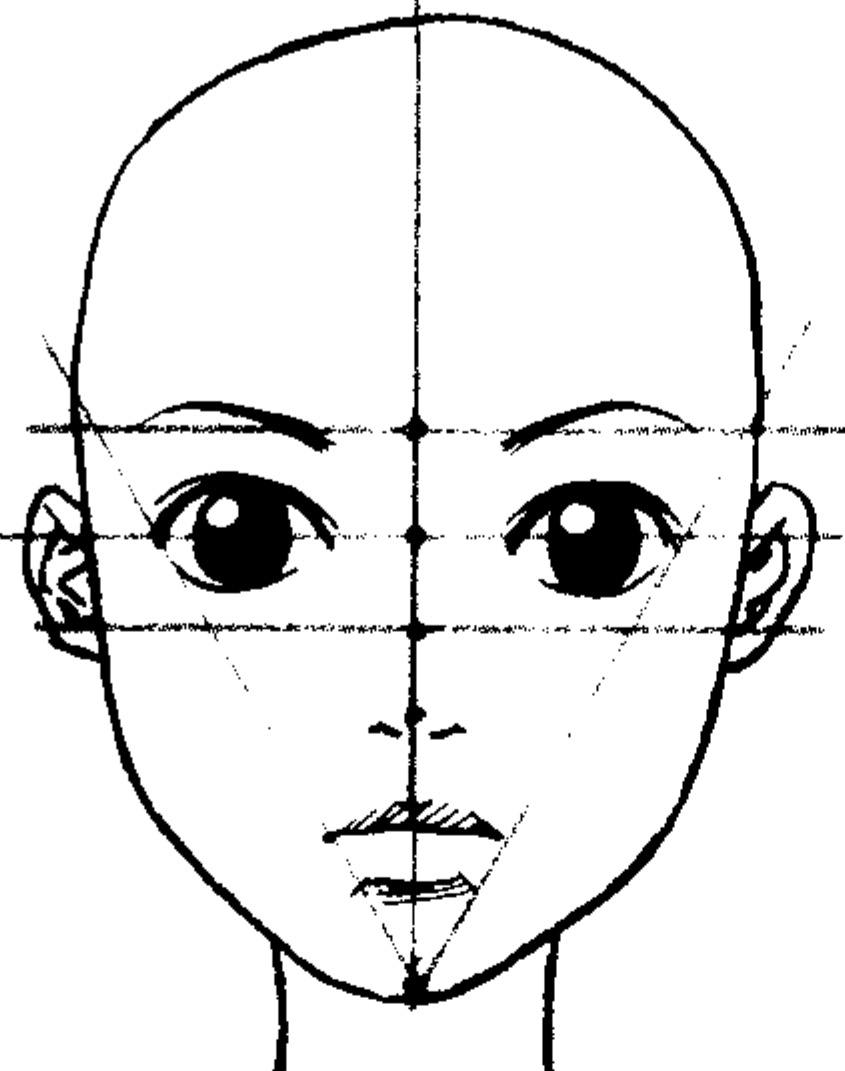
如果戴上眼镜检查的话，就可以发现耳朵的位置和左右眼的位置是否有问题了！

由年龄和体格造成的脸部骨骼的变化

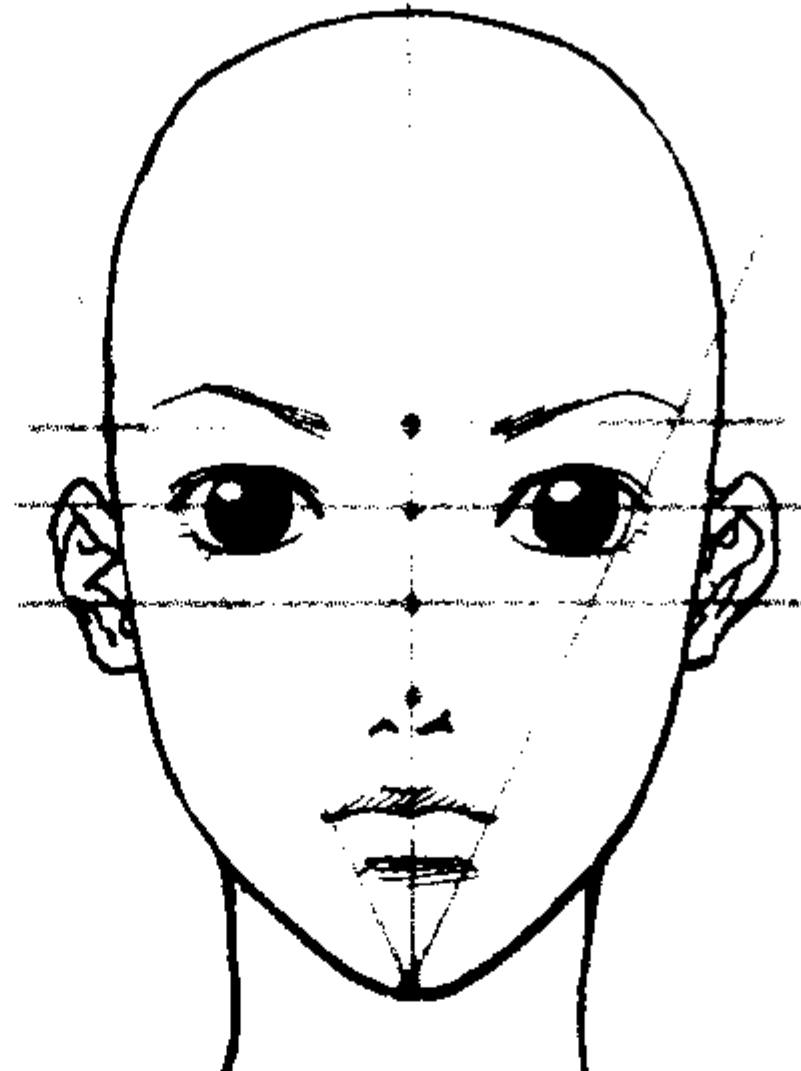
幼年期到青年期是头盖骨的成长阶段。进入青年期之后，头盖骨就几乎没有什么变化，取而代之的是脸部肌肉的老化。

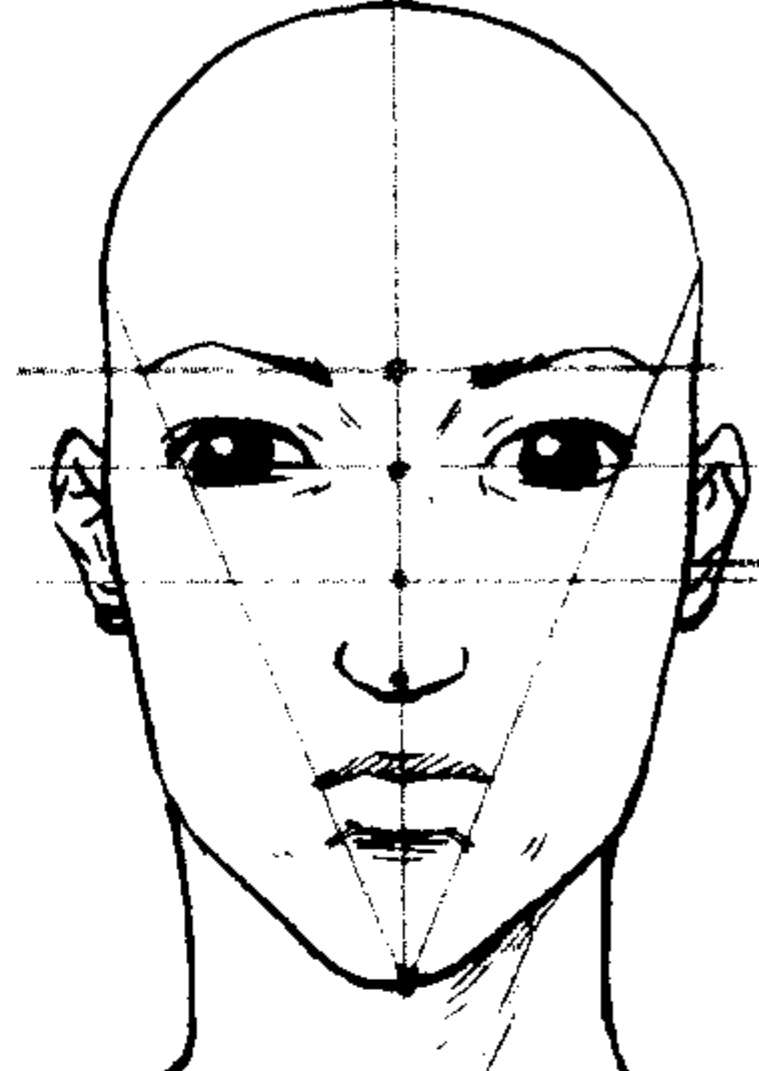
作为参考，让我们一起来看看一个光头男性的一生吧。

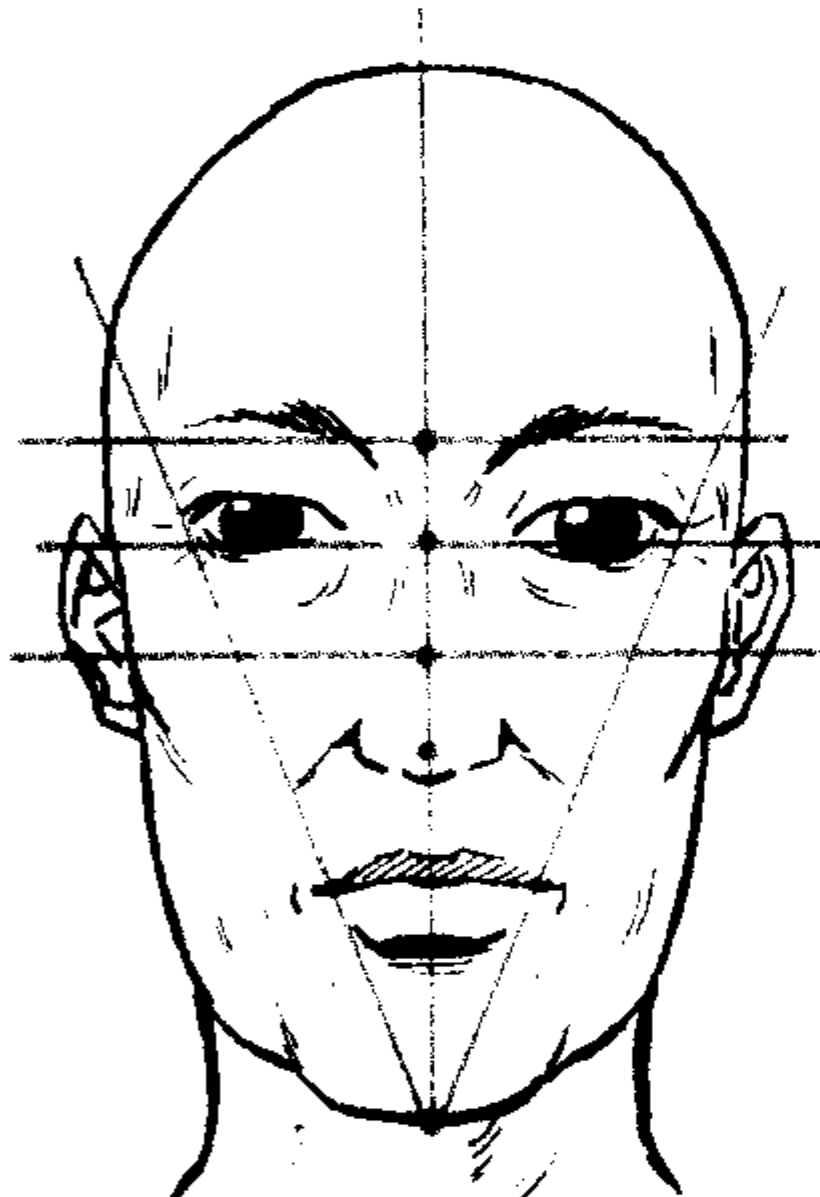
少年期的“脸部向下”法则在变形角色中也适用。

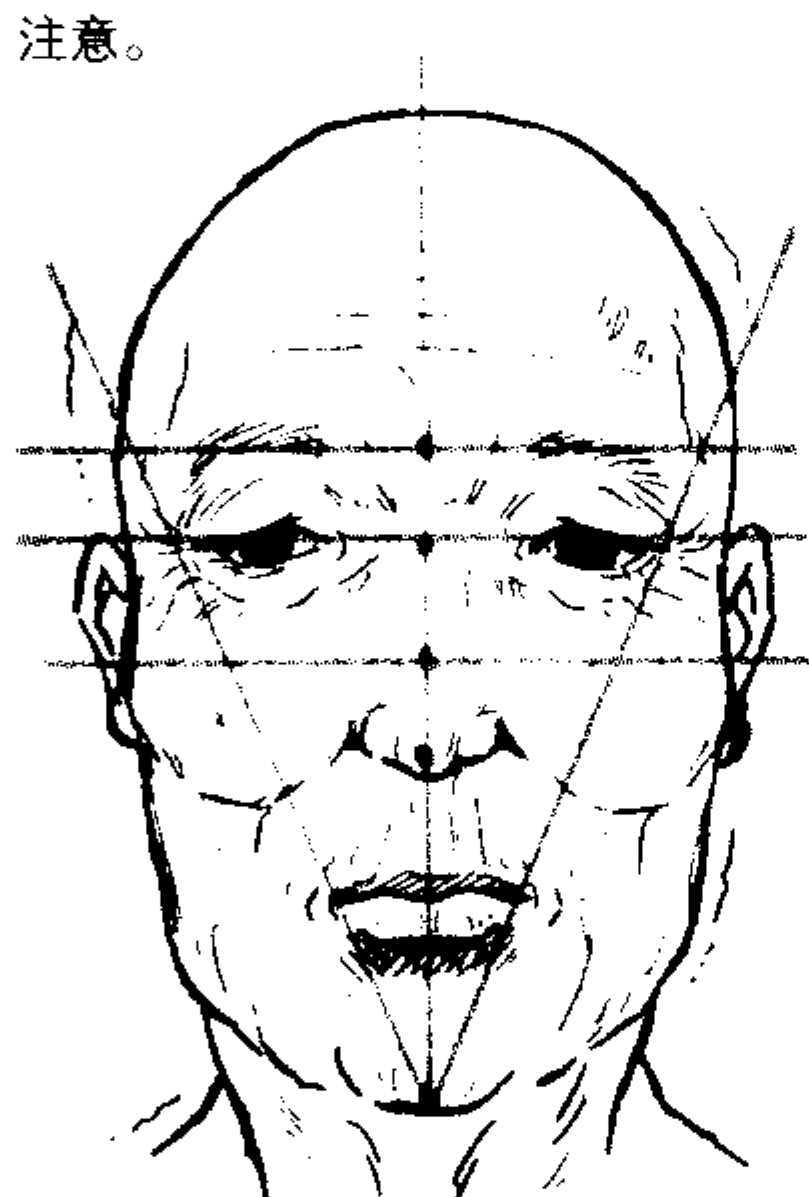
少年期的“脸部的部分靠下”的规律，也同样可以适用于夸张变形人物。

婴儿—幼儿

脸部各部分比较靠下。婴儿的脸颊胖而红，眼睛比较小，嘴唇比较厚（如果画成普通的眼睛，看上去就不会像婴儿。要等幼儿学会说话了再将其眼睛画成普通的类型）。

幼儿—少年

虽然各部位已经整体稍微上移了，但是还是有点靠下。头盖骨还在成长中，比大人的要小一些。如果各部位的平衡不靠下的话，看上去会像“大人的缩小版”，所以这个年龄阶段的脸部也需要注意。

少年—青年

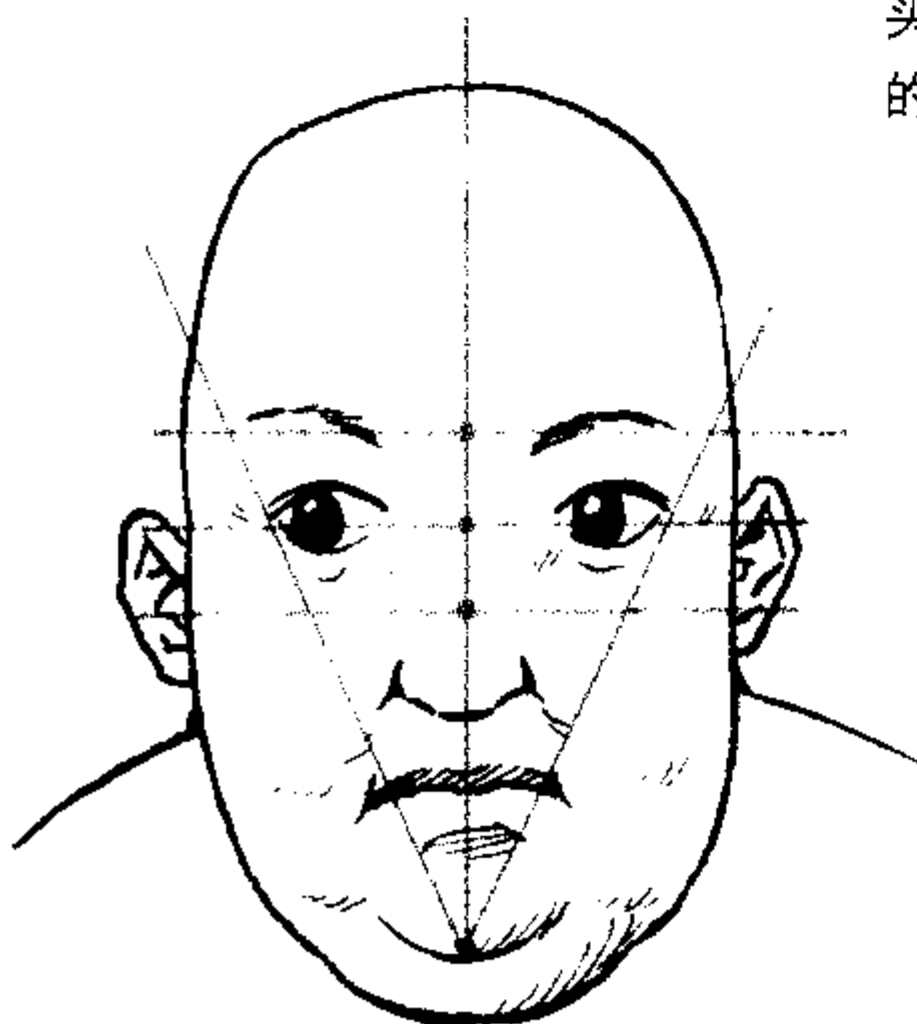
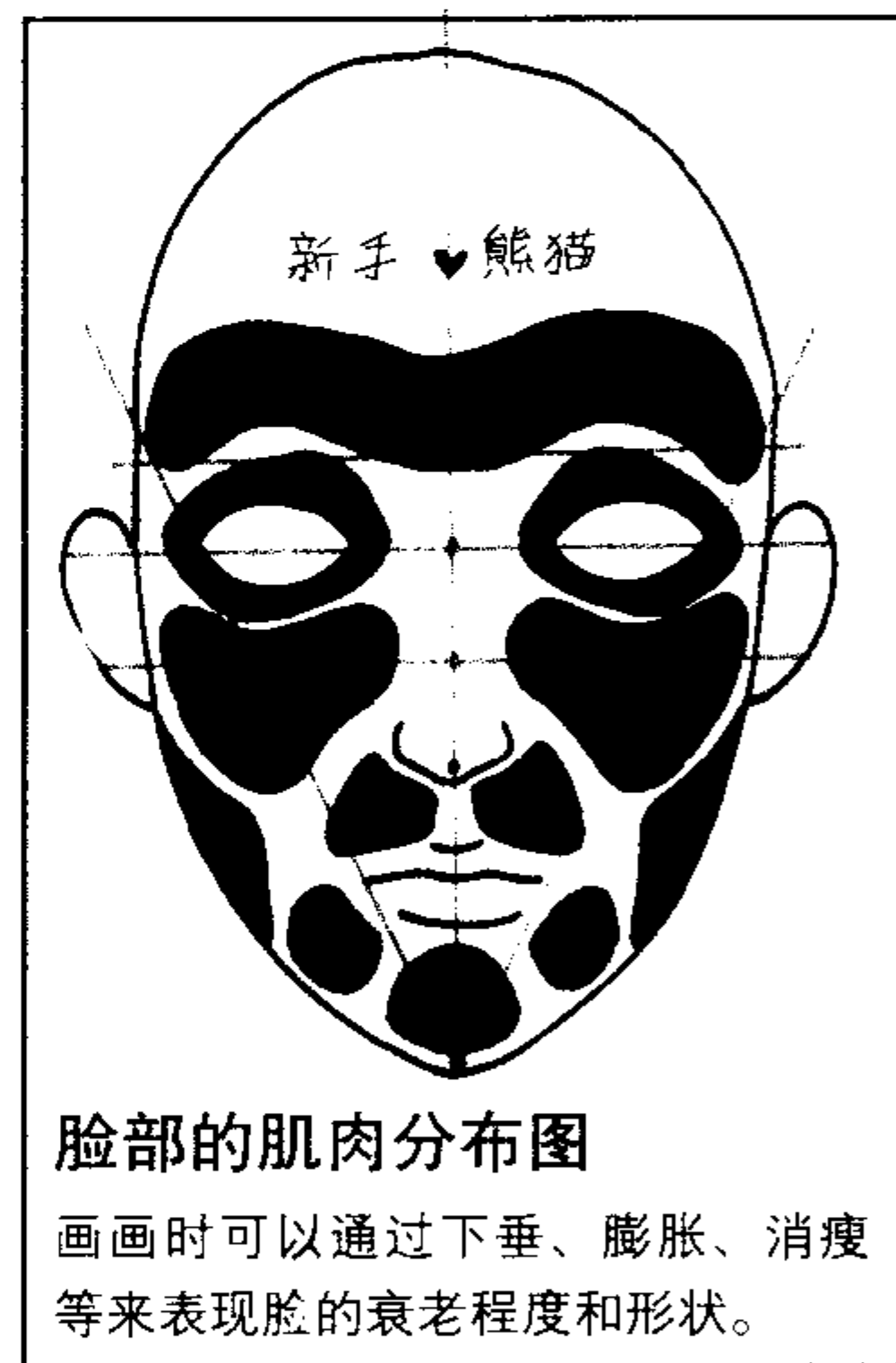
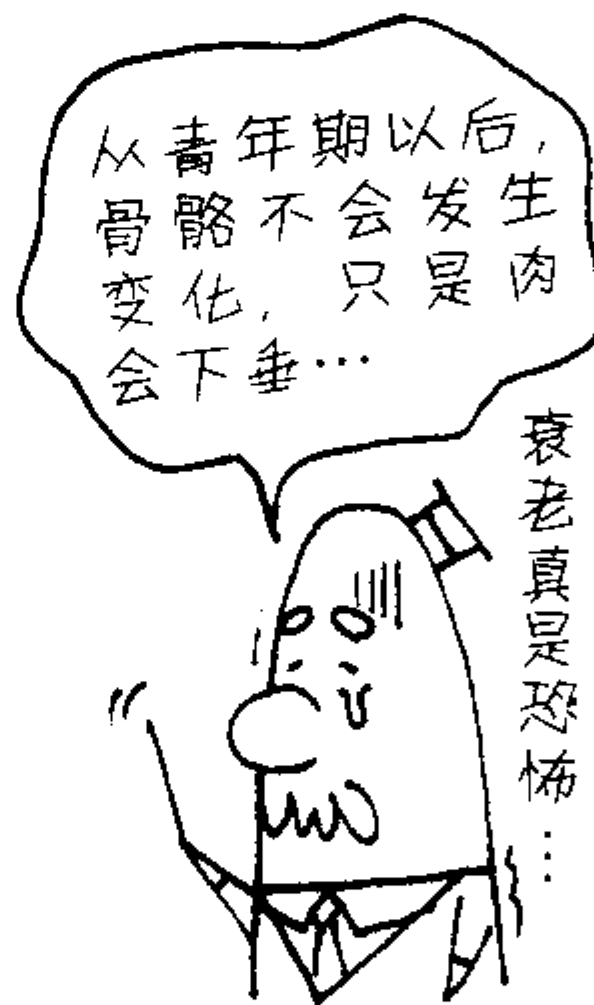
美少年的季节。各部位又稍微向上移了。头盖骨还在成长过程中，但大小已经和成人的差不多了。

青年—中年

这个时期人的骨骼已经成熟，恐怖的老化已经开始了，脖子也开始僵硬。接下来，一直到死去，眼睛、鼻子、耳朵和下巴的位置是不会变化的，只有嘴会向下。这是男人最具有活力的年龄，脸部的内容也越来越丰富。

中年—老年

已经人过中年。眉毛比较浓，小的褶皱已经开始出现，脸颊的肉也有些下垂。

老年—晚年

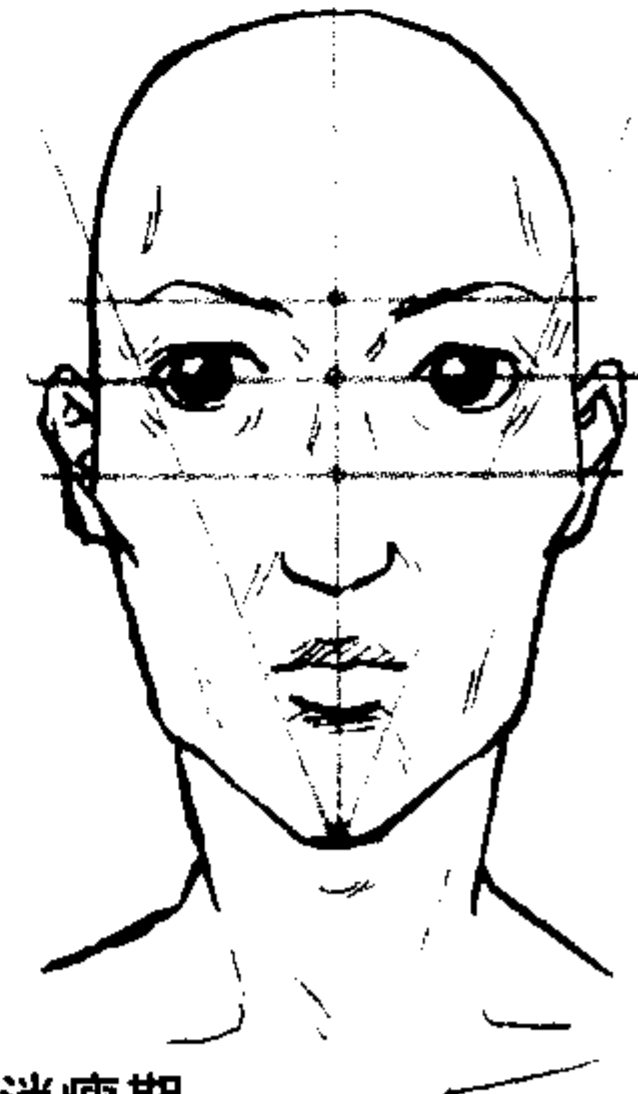
骨骼虽然和中年期没有什么变化，但是肉却由于引力作用开始向下垂。下巴的肉开始下垂，脖子和下巴的分界线开始变得模糊。嘴部也是同样，由于没有骨头，也已经开始下垂。历经沧桑的一生。

脸部的肌肉分布图

画画时可以通过下垂、膨胀、消瘦等来表现脸的衰老程度和形状。

极度发胖期

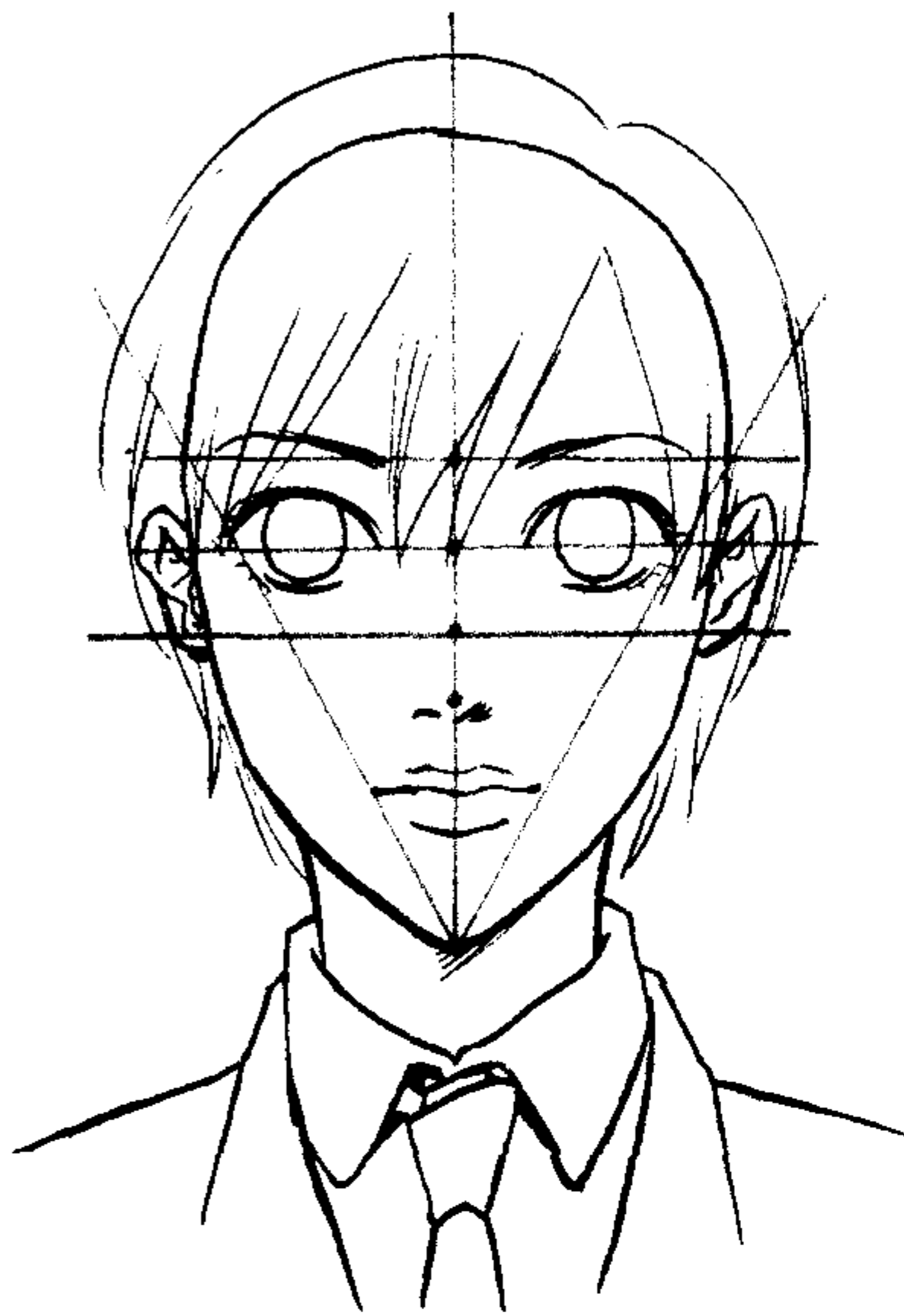
下巴的肉非常多！由于肉的厚度增加，头部看上去也很大。

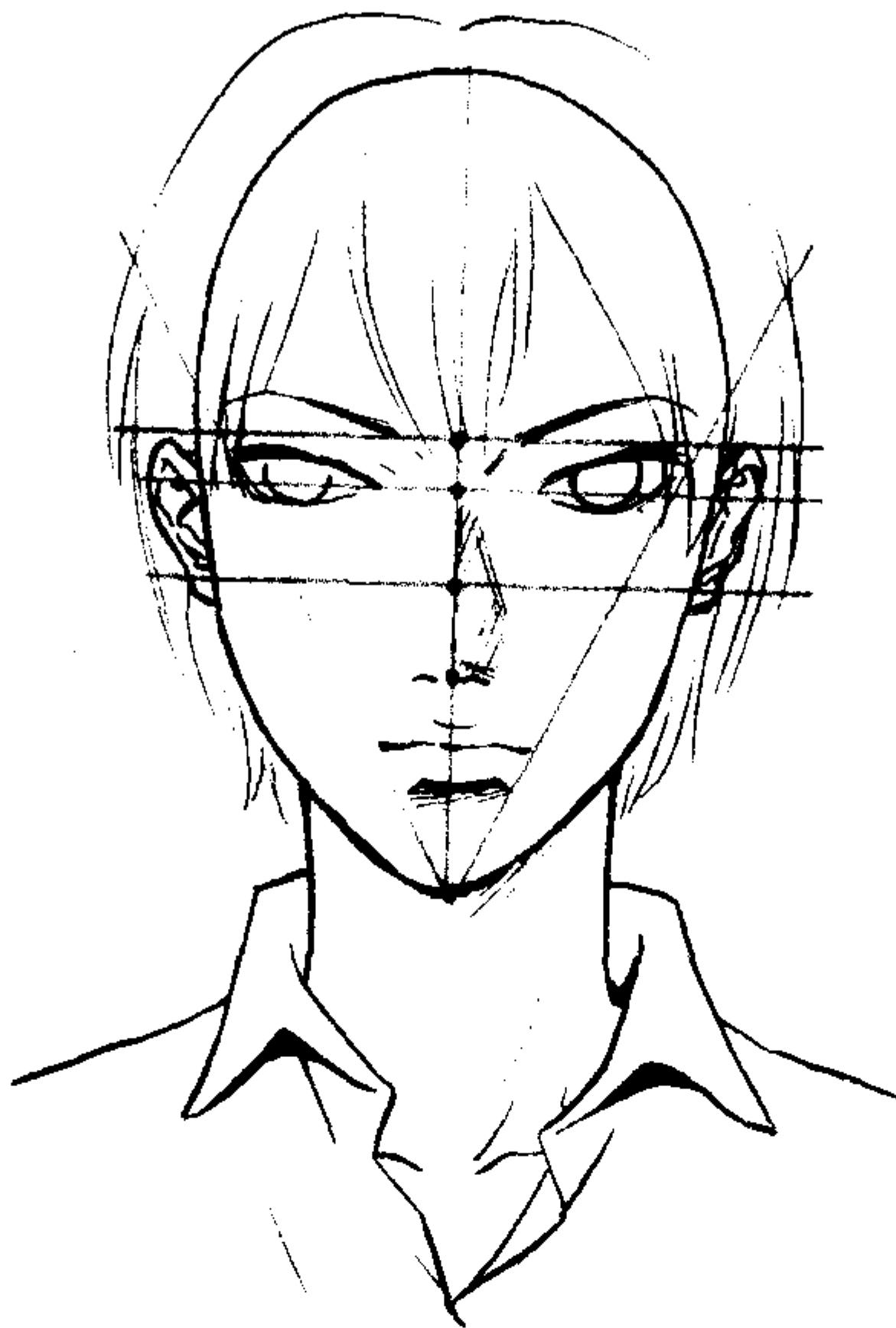
极度发胖期 2

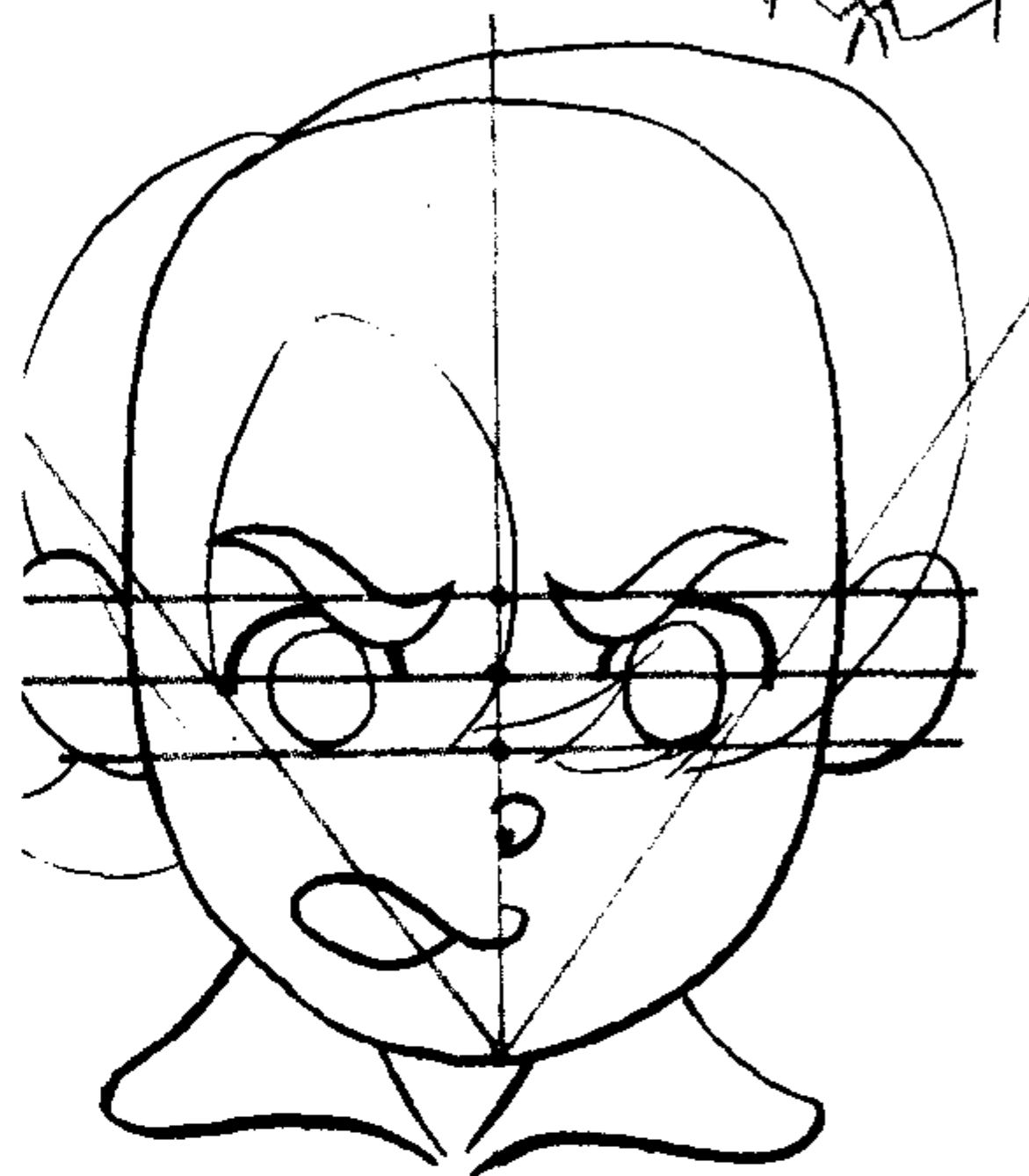
脖子的后面也有肉。

极度消瘦期

连脖子的骨头都可以看到，真可怜啊。肉都没有了，骨头更显现出来了，虽然还没到年龄，但是褶皱已经出来了。

不同的脸部特征

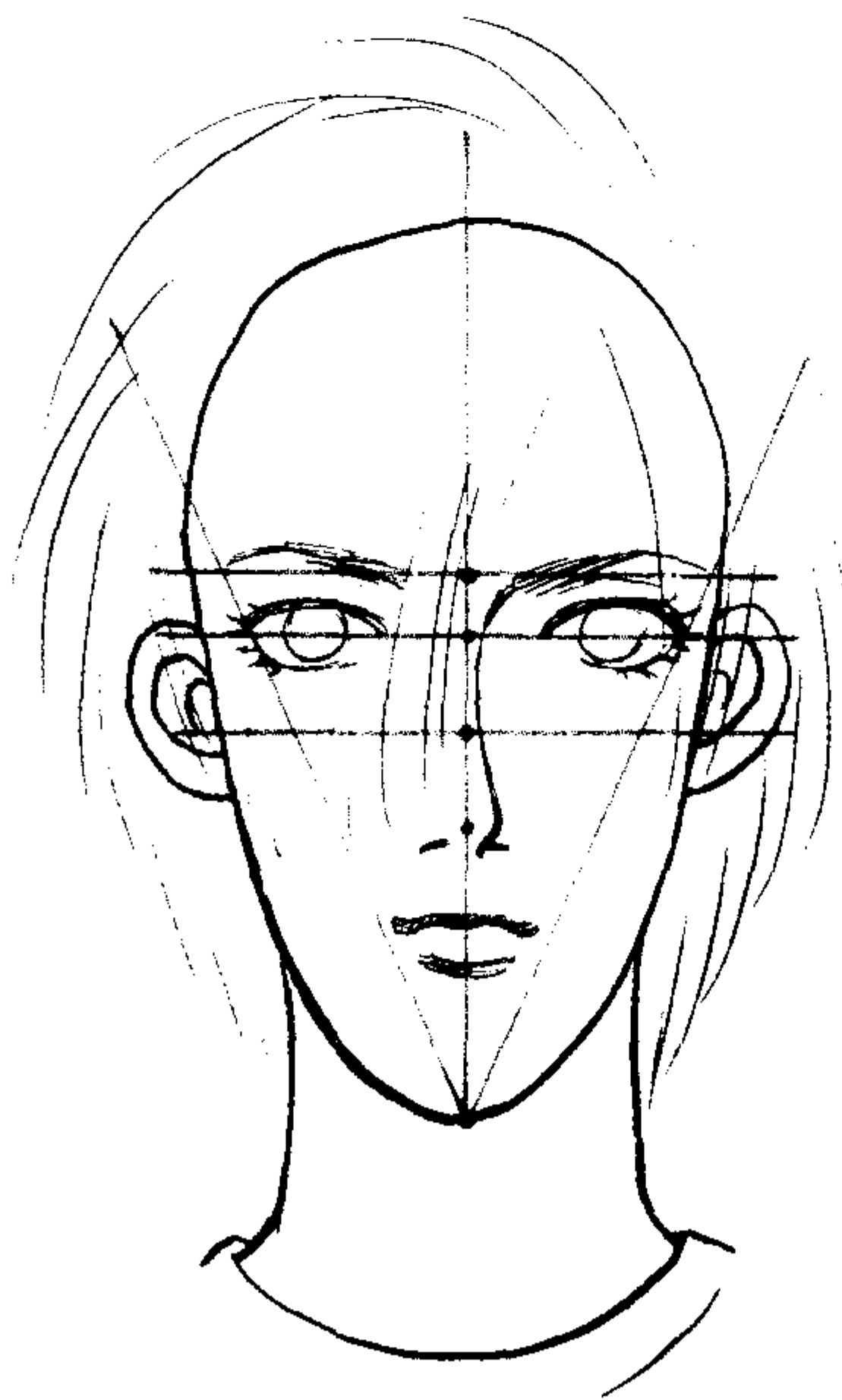
我们来看一看在卷末漫画中出场的六个人的脸部形态吧。请注意用灰色画出的引导线。所有六个人的脸部仅线条的排列和长度不同而已，但是他们全部都遵守V字的规律。

1．平凡太郎君

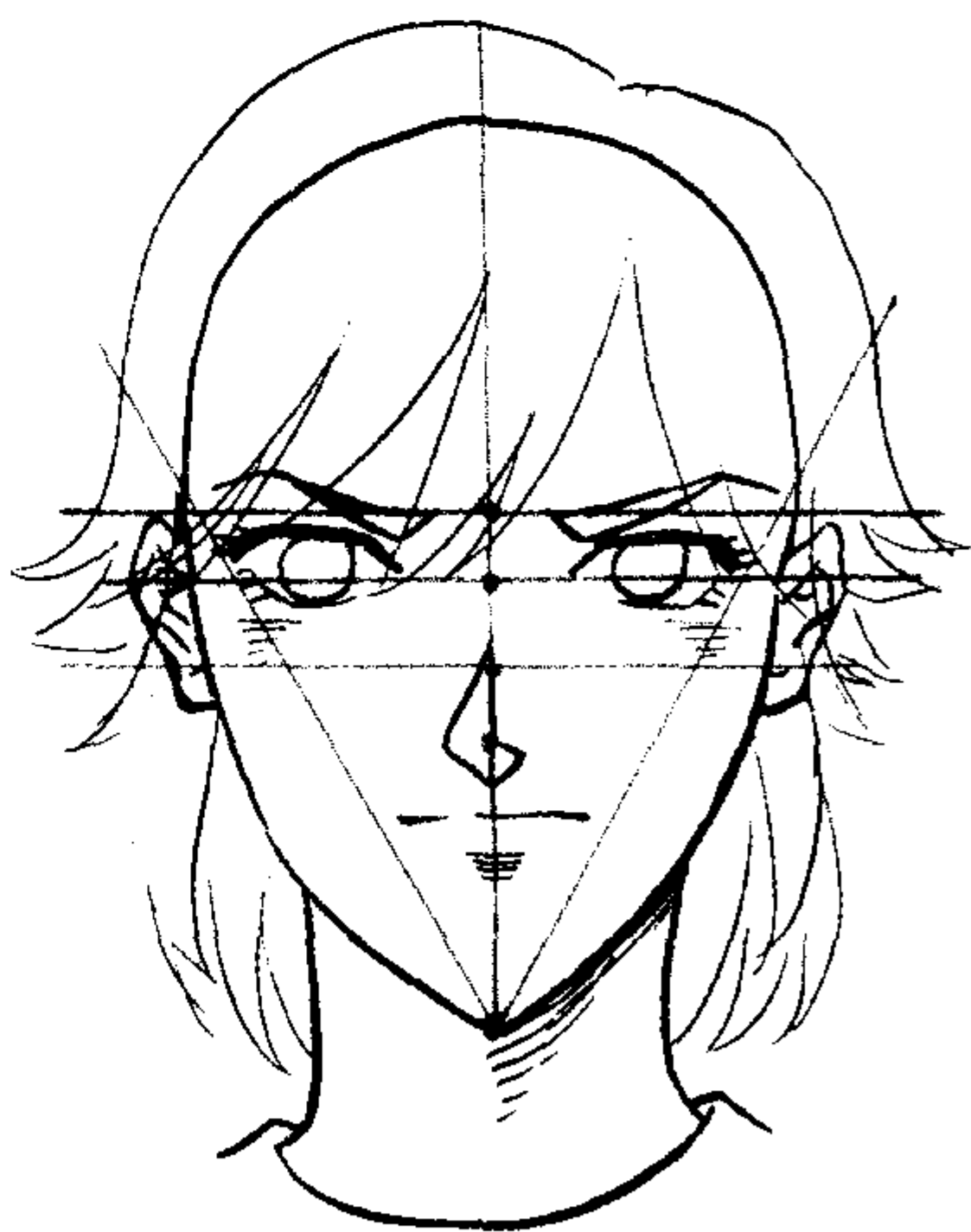
头部的大小无论是纵向看还是横向看都不长不短。眉毛、眼睛和颧骨的位置间隔都是一样的。我们将以此为标准，接下来的五个人都会同平凡太郎君做比较。

2．日根暮杉太君

头部从纵向来看比较长，眼睛和眉毛比较近，鼻子比较长。眼睛的间距离较远。脸看上去比较有大人的感觉。

3．猪地崖工作君

各部位比较靠下，看上去有孩子的感觉。从眉毛到鼻尖都是等间距的，没有鼻梁。不过，他的嘴明显偏离了中心，不过这样很有味道。这是漫画的魔力！

4．梦秤乙辉君

他在其他五个人中，眼睛最大，下巴最尖。眉毛和眼睛的间距缩短后，看上去很威风。而且，鼻梁提高后，看上去非常像西方人（记住这一条的话，将来会很有用的！）。嘴比V线稍微小一些。各部位靠下，像孩子一般的面容。

5．翔助太郎君

下巴比较圆，脖子非常粗。在六人中鼻梁最高，眼睛下垂，也像西方人一样。整体来说纵向感比较强。

6．翔念太郎君

他的头部众人中最接近凡太郎君的头部，但是鼻子比较低，眼睛和眉毛比较近，所以看上去更像东方人，而且面容比较威风。鼻子的下端令人吃惊地短，这也是显出威风的秘诀。

眼睛的构造

美少年的眼睛真的是千差万别，大家的喜好也各有不同，但是没有什么特殊的标准。只要掌握了眼睛的构造和基础素描，便可以画出各种美少年的眼部表情。下面介绍的就是一些基本画法。

眼睛的构造

正面

眼球位于眼眶骨里面。

侧面

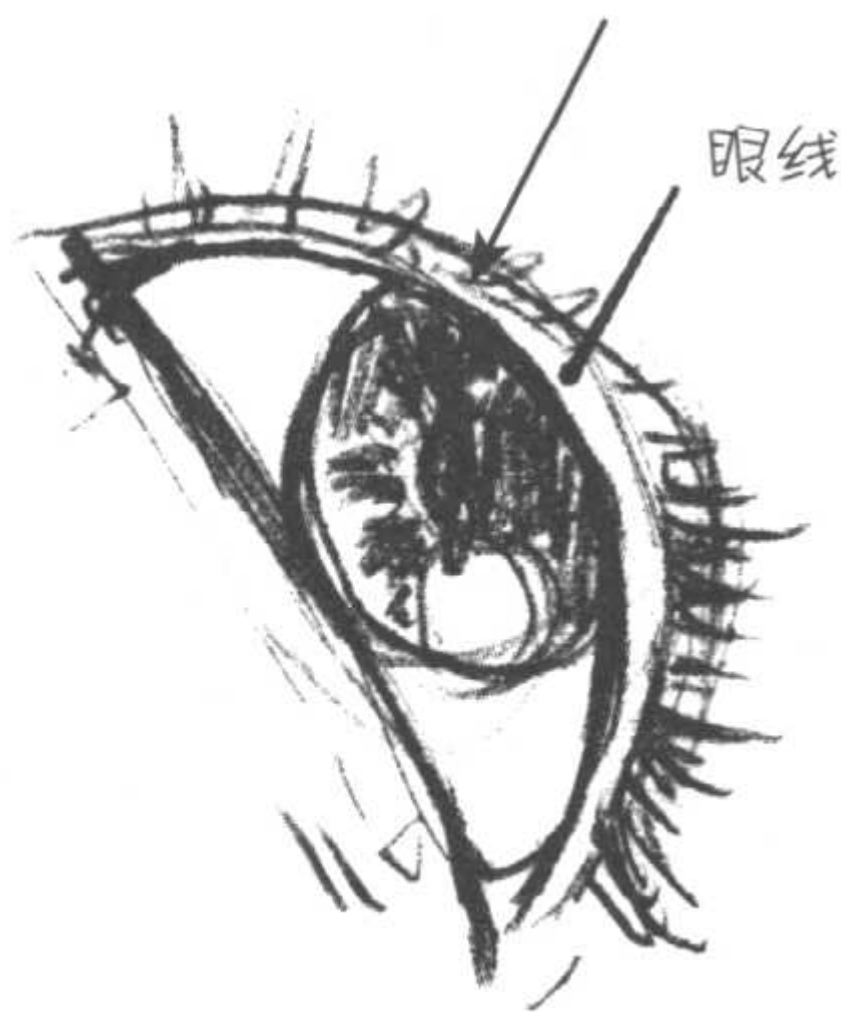
闭眼

眼睛在闭上的时候，要注意对侧眼睛的睫毛位置。

眼睑符合眼球的形状，呈现出球状感。

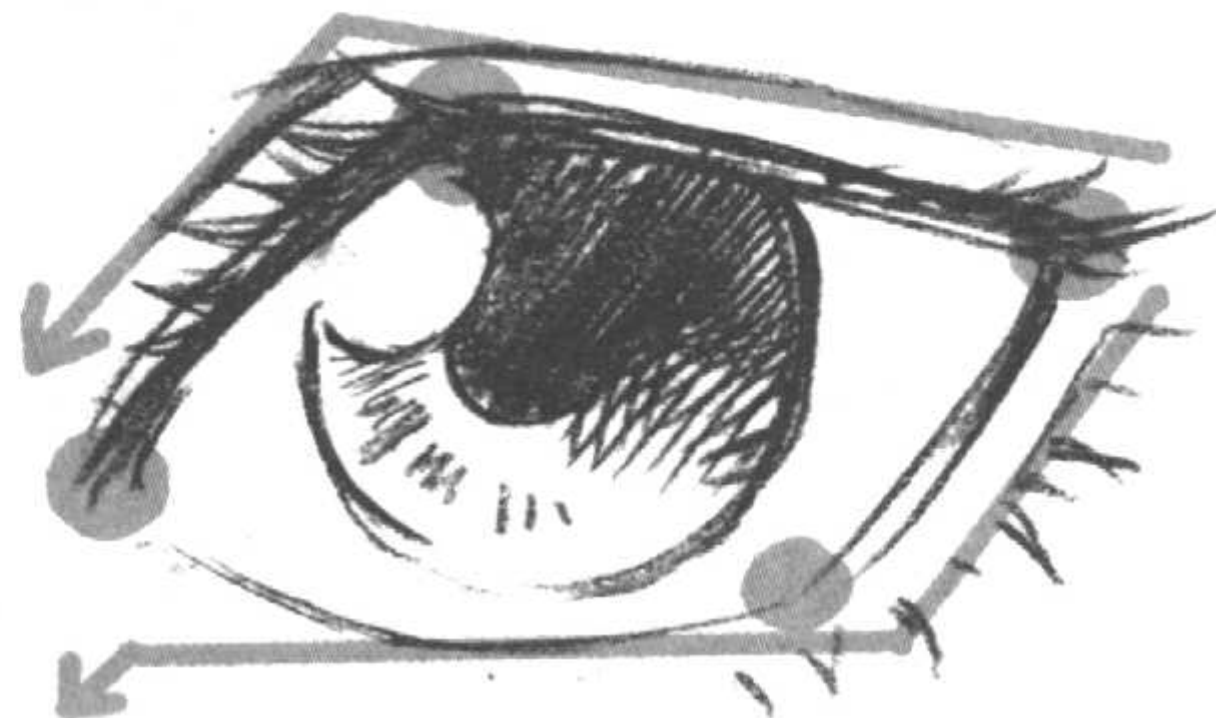
真实的眼睛和漫画感觉的眼睛

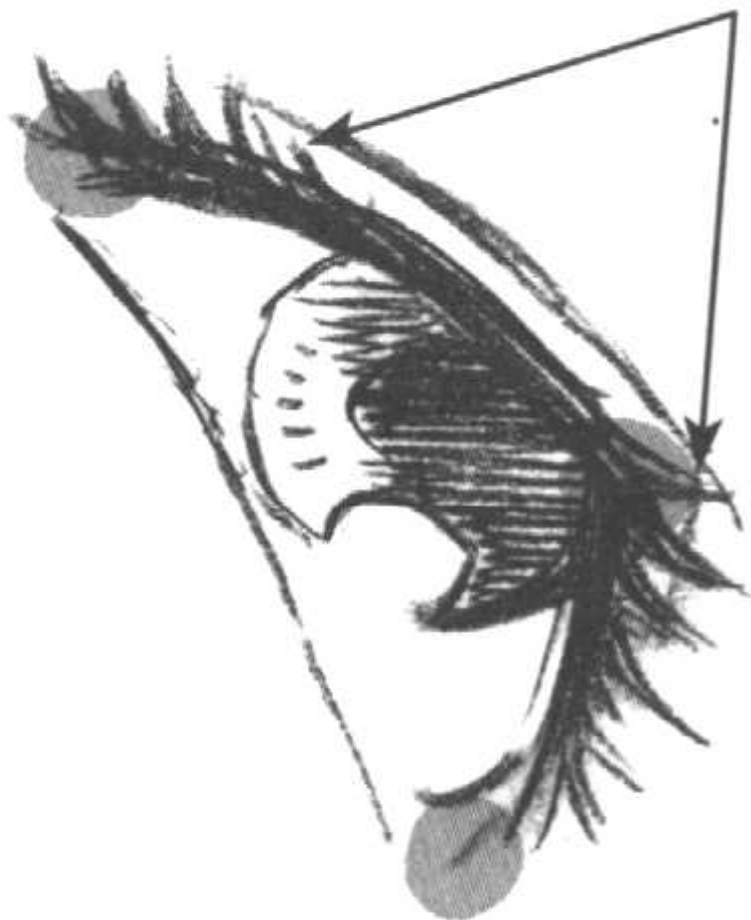
真实的眼睛

由于上睫毛比较浓，所以相比之下，下睫毛也要看上去比较浓和粗。

通过画出眼睑的圆形感觉和眼线的部分，可以表现出眼睛的立体感。

贴士

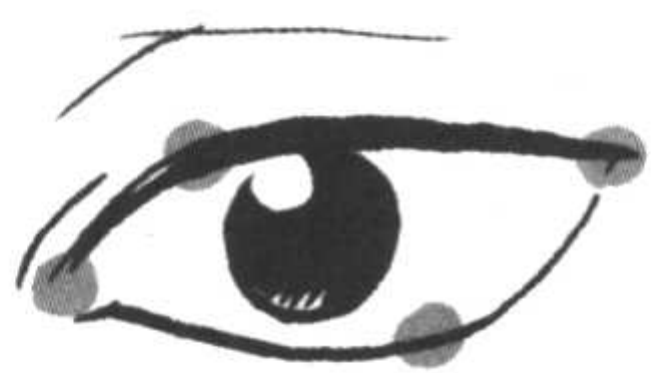
注意：如果将眼睛画成左右对称的杏仁形，会使眼睛变得没有表情。

漫画感觉的眼睛

如果按照灰色线条所示的“角”构图的话，会画出非常动感的，具有漫画感觉的眼睛。角的位置以及睫毛的量可以根据个人喜好而有所变化！

睫毛不要太浓密，要确定好位置。

眼睛不要弯曲，而是要用直线构图，这样就可以表现出立体感。

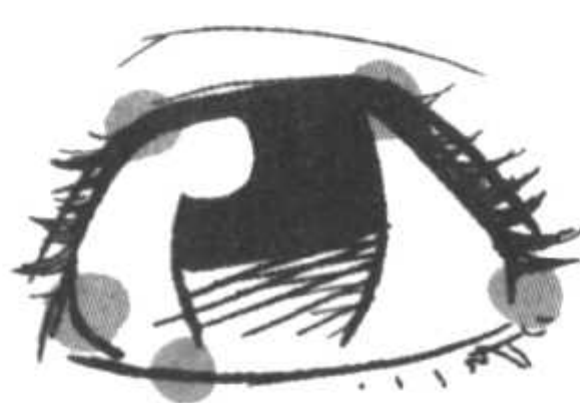
漫画感觉的眼睛的范例

如果画非常夸张变形的眼睛，为了告诉别人这是“眼睛”，要细致地画出高光和睫毛等细节来。

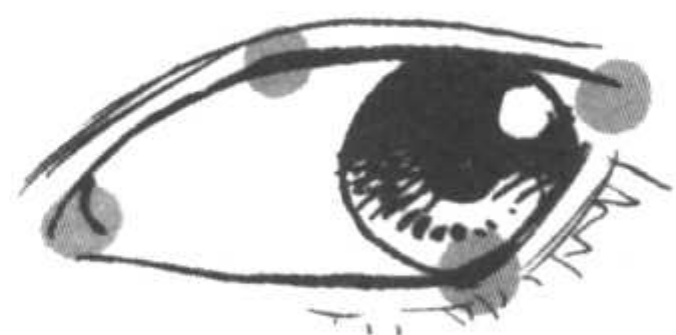
反抗性的三白眼

黑眼球的下方是眼白。

纯真的眼睛

上眼睑的线条要向下垂。

典型的美少年的眼睛

下眼睑和上眼睑的长度是一样的。

左

右

眼球向左右方向动的话，构图角的位置也会变化。

漫画感觉的眼睛的范例

脸部与其说是球状，倒不如说是具有凹凸的平面。

× 失败的例子

如果画成气球一样球状的话，就变成仿佛柱子上长了眼睛和鼻子一样，成为一张没有立体感的脸。眼睛也会像贴在轮廓上一样。

○成功的例子

用平面画脸部构思图的情况。

四阶段表现

只要脸部朝向侧面的角度不是非常大，眼睛就不会贴在轮廓上。
注意眼睛的的宽度是一点一点变窄的。

1 接近正面的倾斜。渐渐地扩大角度。

2 右眼和脸部轮廓的距离正在接近。

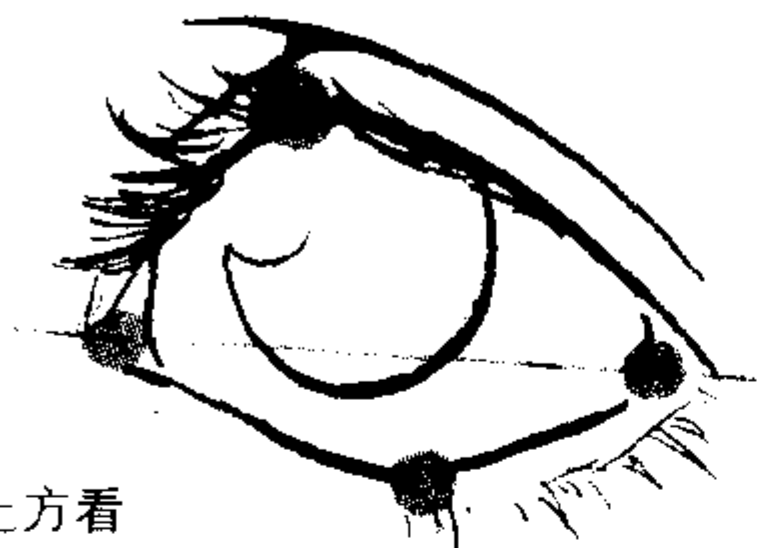
3 终于，睫毛已经到了轮郭线的外面了！

4 右眼终于完全切在轮廓上了！

眼睛的表情和其他部位

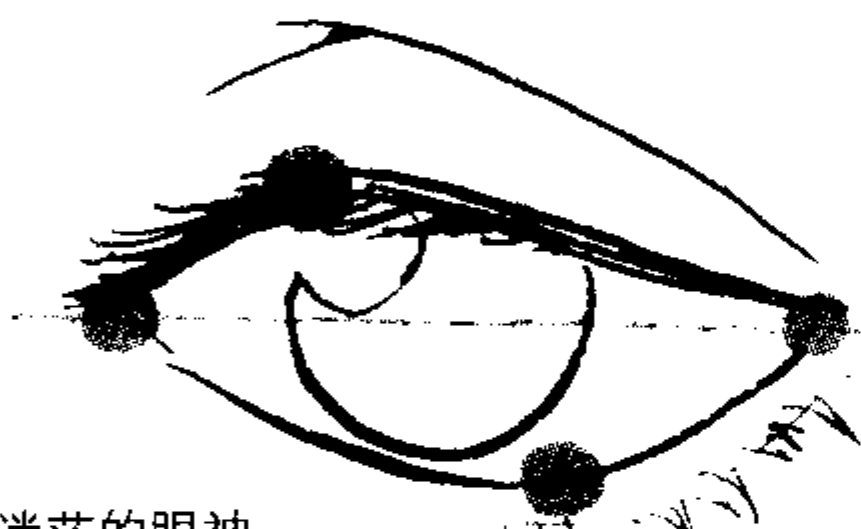
除了眼睛能够表达情感，睫毛、眉毛等眼睛周围的部分也是表现角色情感的重要因素。大家一定要牢记这一点。

眼睛的各种表情

眼睛可以像嘴一样表达感情。我们要掌握各种各样的眼睛的表情，让语言无法表达出来的各种感情用眼睛表达出来。

■1 向上方看
以上半部分为中心，眼睛大大地睁开。

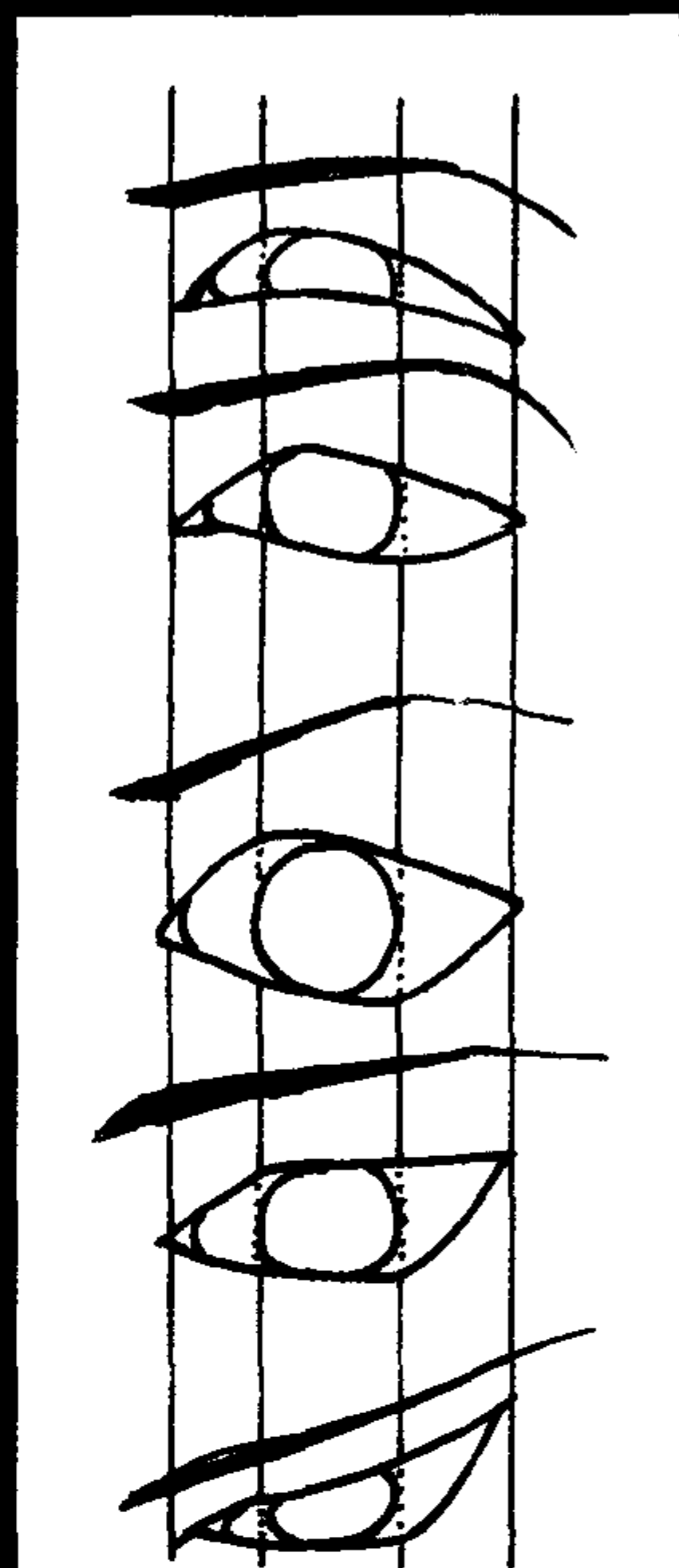
■2 眯眼睛
成为新月形，上半部分要稍微大一点。

■3 闭眼睛
要注意箭头的朝向。重点是眼角要“突然下沉”。

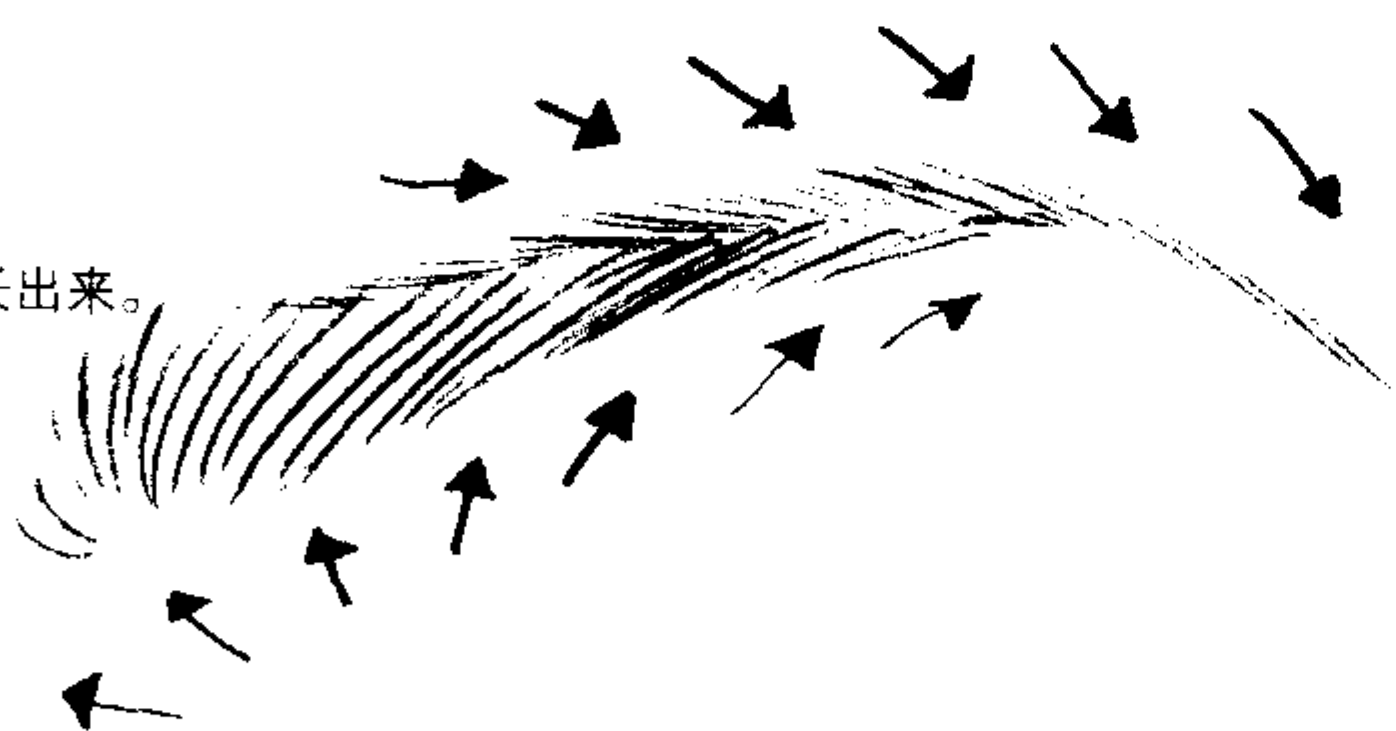
■4 突然眨眼
如果在眼睛的下面稍微加上一点纹理的话，就可以表现出 “突然” 的感觉了。

■5 迷茫的眼神
上眼睑半闭，下半部分要稍微大一点。如果将双重线画得比较清晰的话，就可以表现出半睁的感觉了。

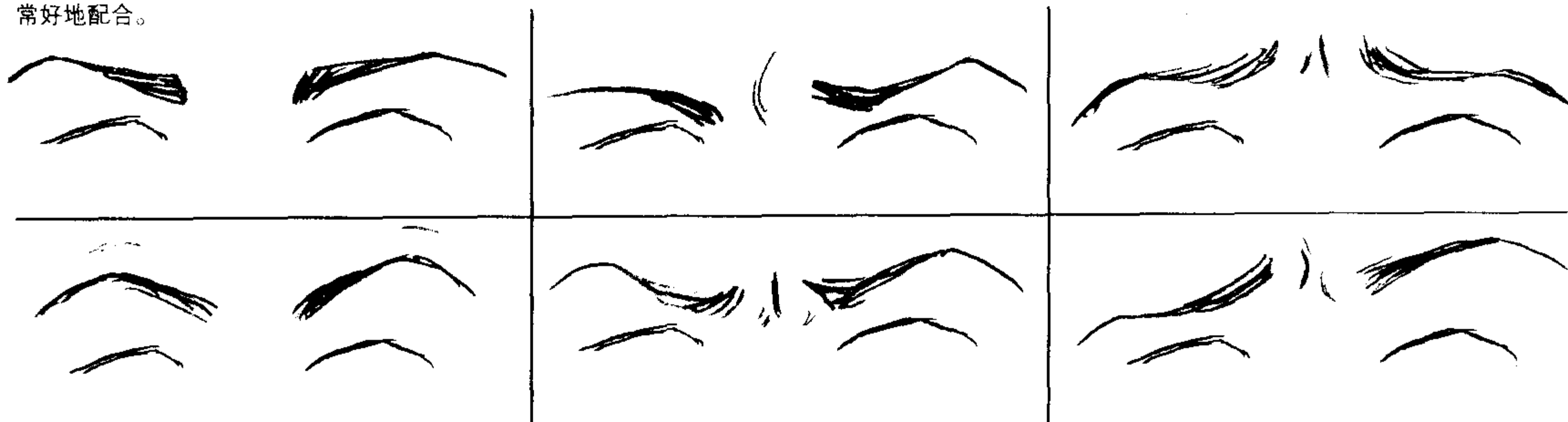
■6 垂下眼皮、向下望
向下看的时候，眼睑必须要下沉。和图3一样，如果眼角下沉的话看上去会比较性感。如果眼睑不下沉，会成为单纯的“向下看的眼睛”，让人感觉这眼睛很无神。

贴士

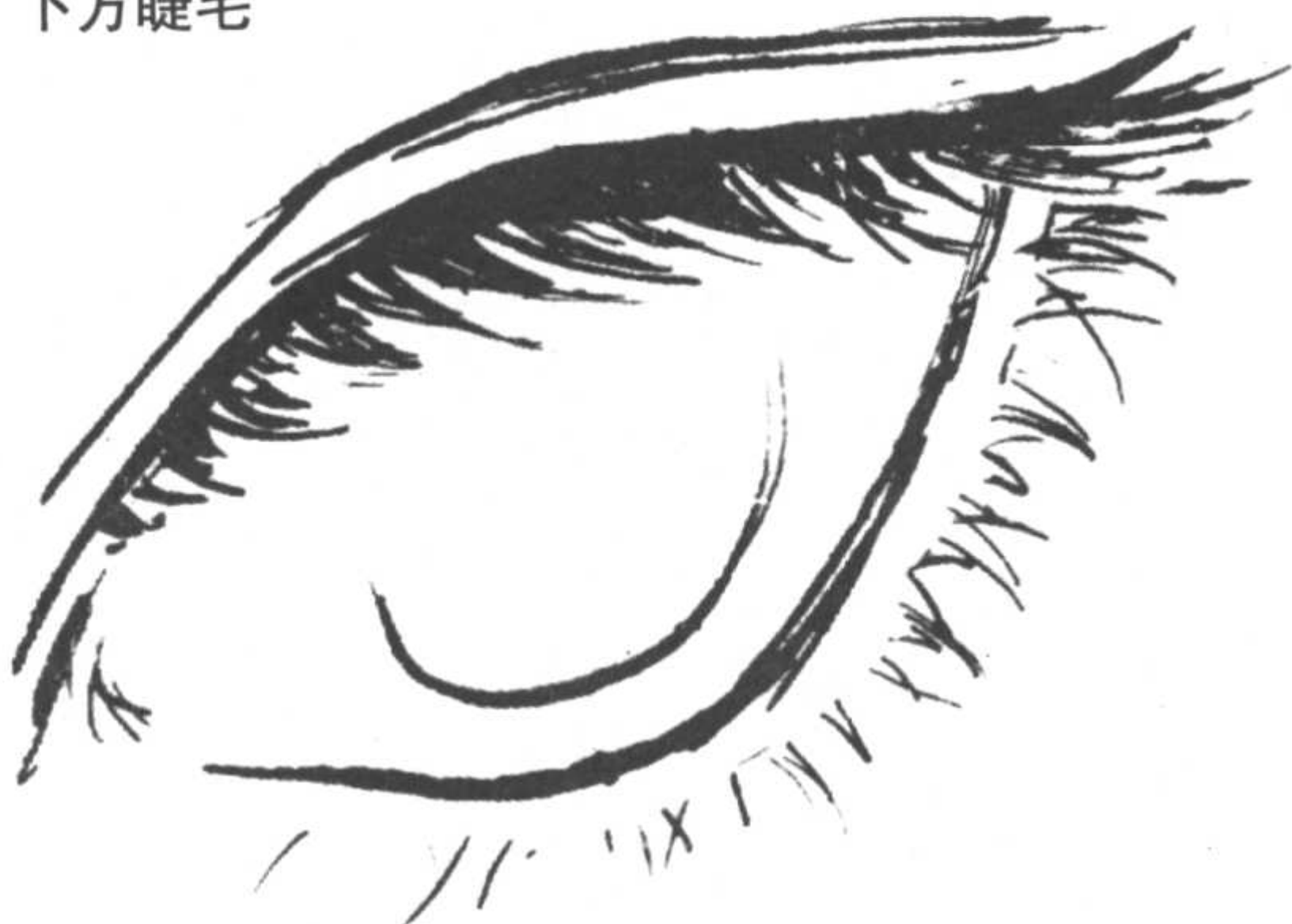
★激动时和往下看时的眼睛
眉毛和眼睛之间的距离变窄，眉峰的角度变平缓

眉毛

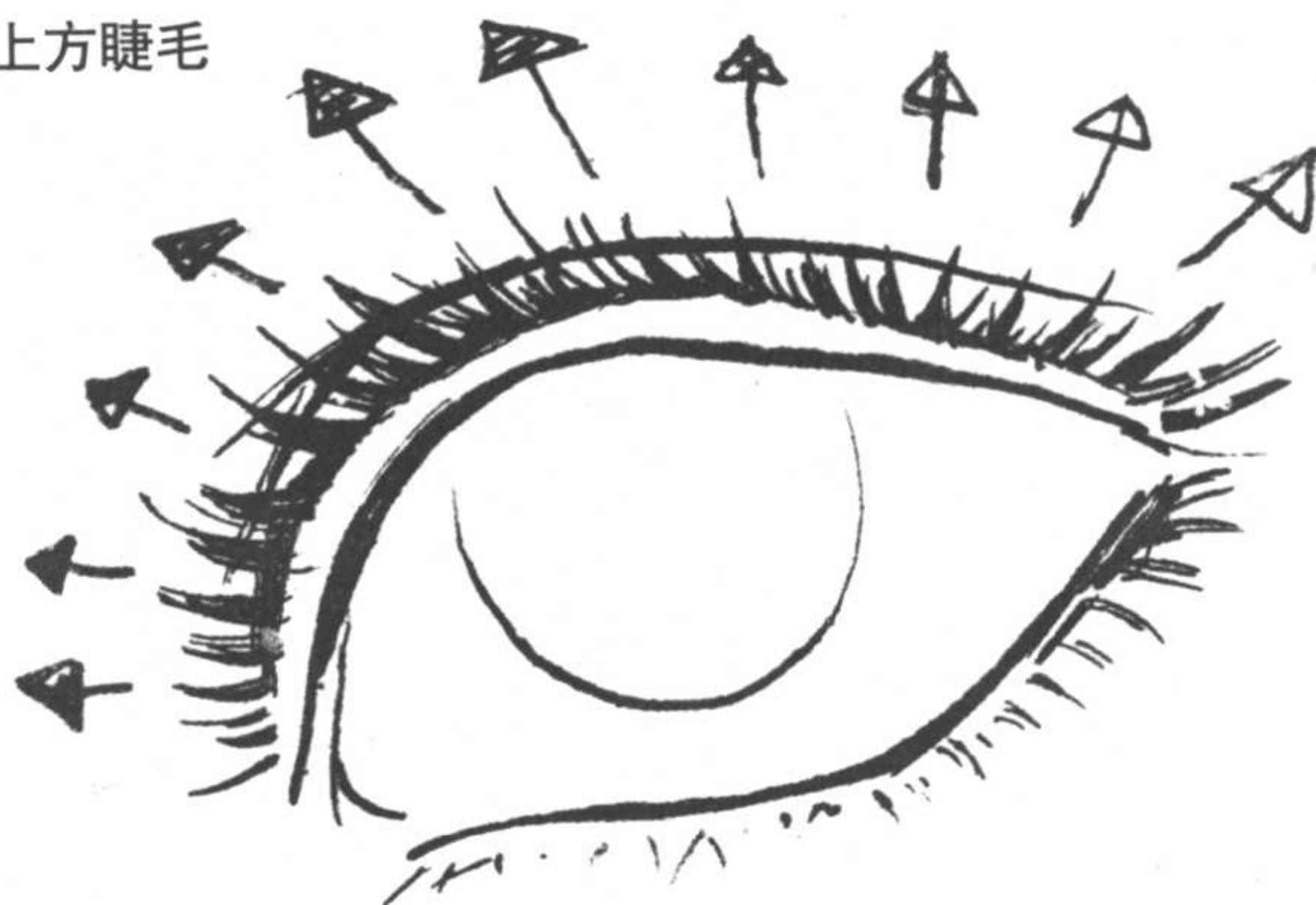
眉毛的方向

眉毛从两个方向生长出来。

动态的眉毛

根据眉间肌肉和眉尖的不同动作，眉毛可以做出各种各样的表情来。
如果将这些眉的动作与笑着的眼睛、生气的眼睛和悲伤的眼睛相配合的话，就可以表现出很多生动的表情来！并且，不管怎样微妙的表情，都可以非常好地配合。

睫毛

如果要画美丽的睫毛，重点是画出最长的部分来。一般来说眼角的睫毛比较长。

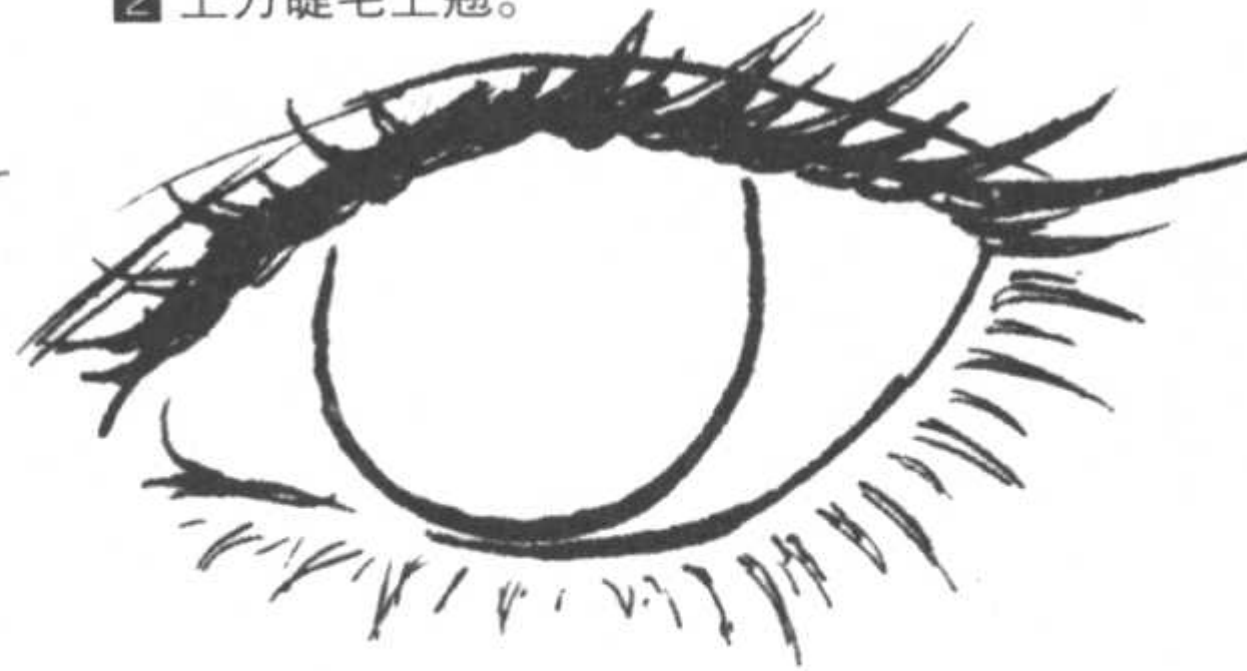
下方睫毛

和上方睫毛不同的是，下方睫毛量比较少。不要将眼线画得太清楚，如果用睫毛描绘出眼睛的线条，会显得比较自然。

上方睫毛

在眼线上密密麻麻地生长着。

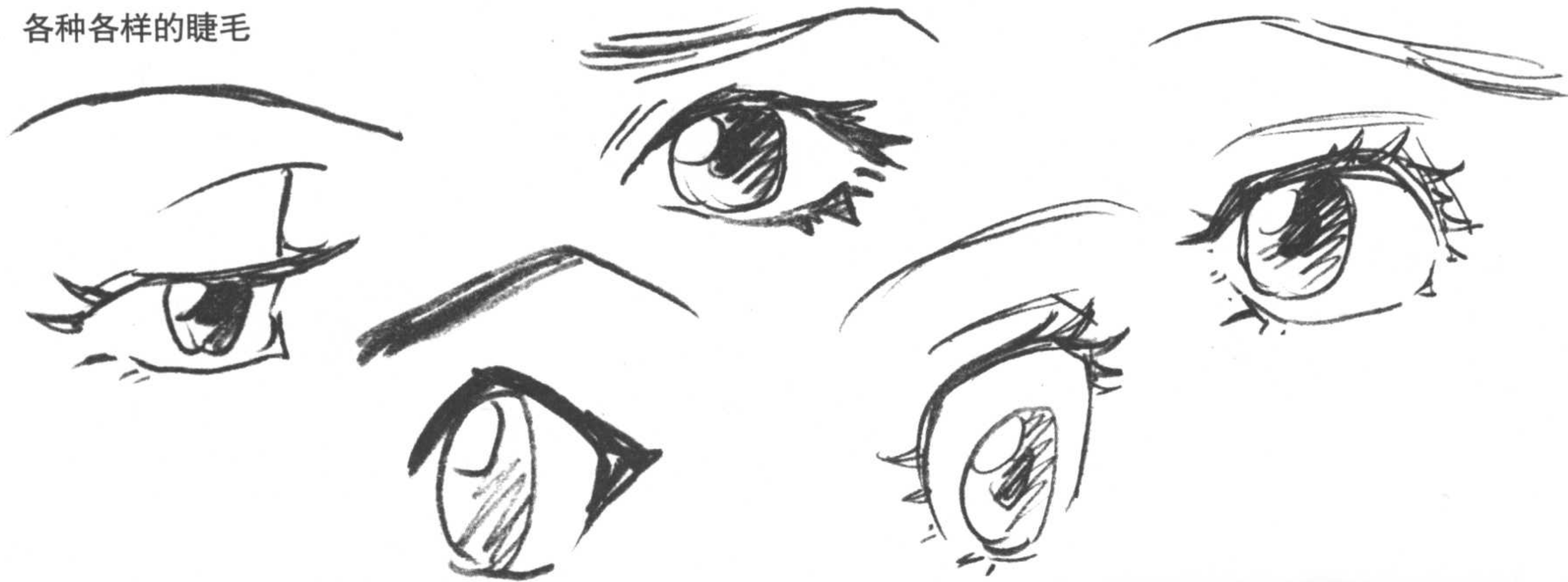
自然睫毛的要点

1. 要有比较随意的成束感和长度。
2. 上方睫毛要稍微下垂。

女孩子般睫毛的要点（如同化了妆一般的睫毛）

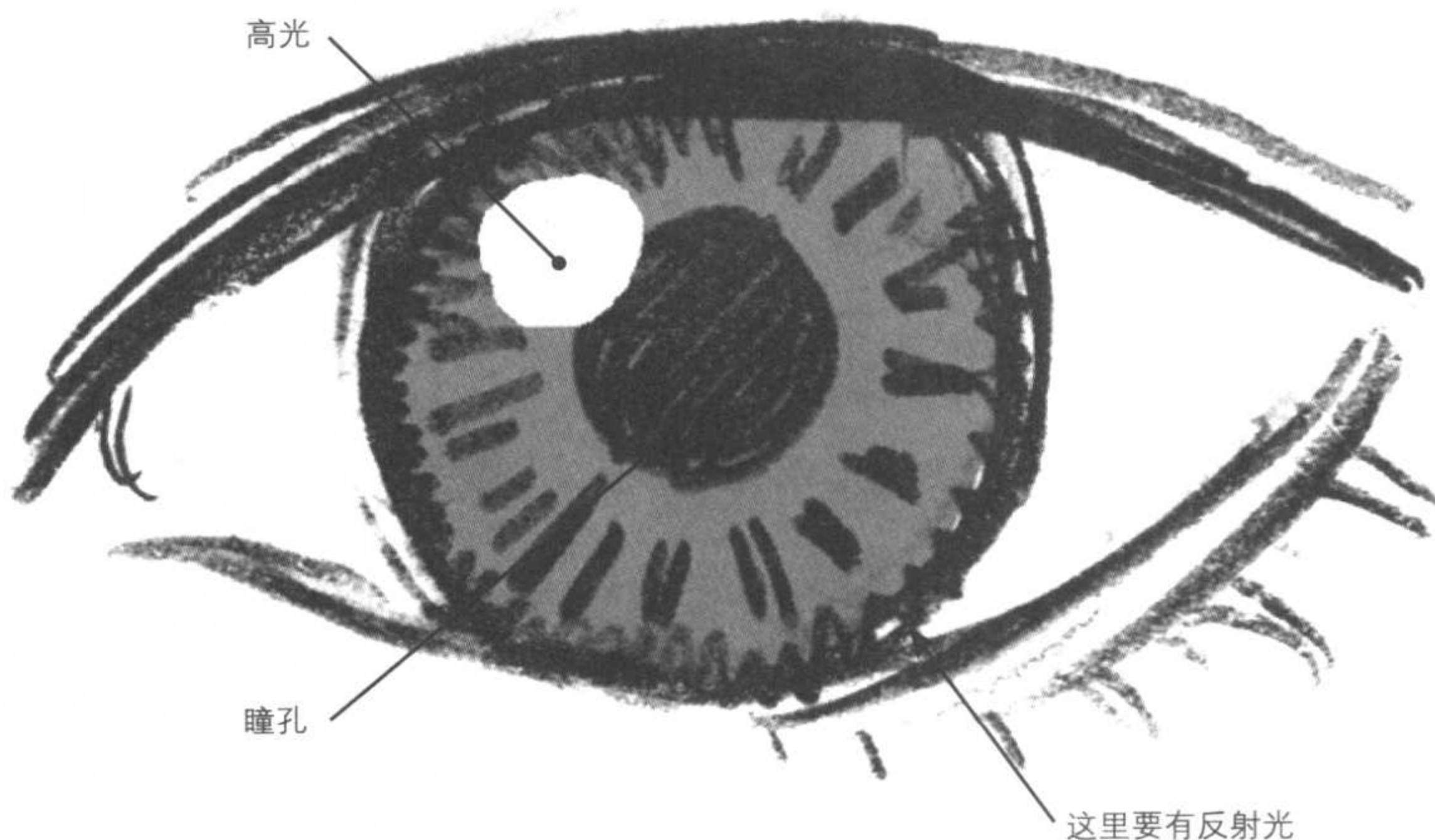
1. 长度以及成束比较有规则。
2. 上方睫毛上翘。

贴士

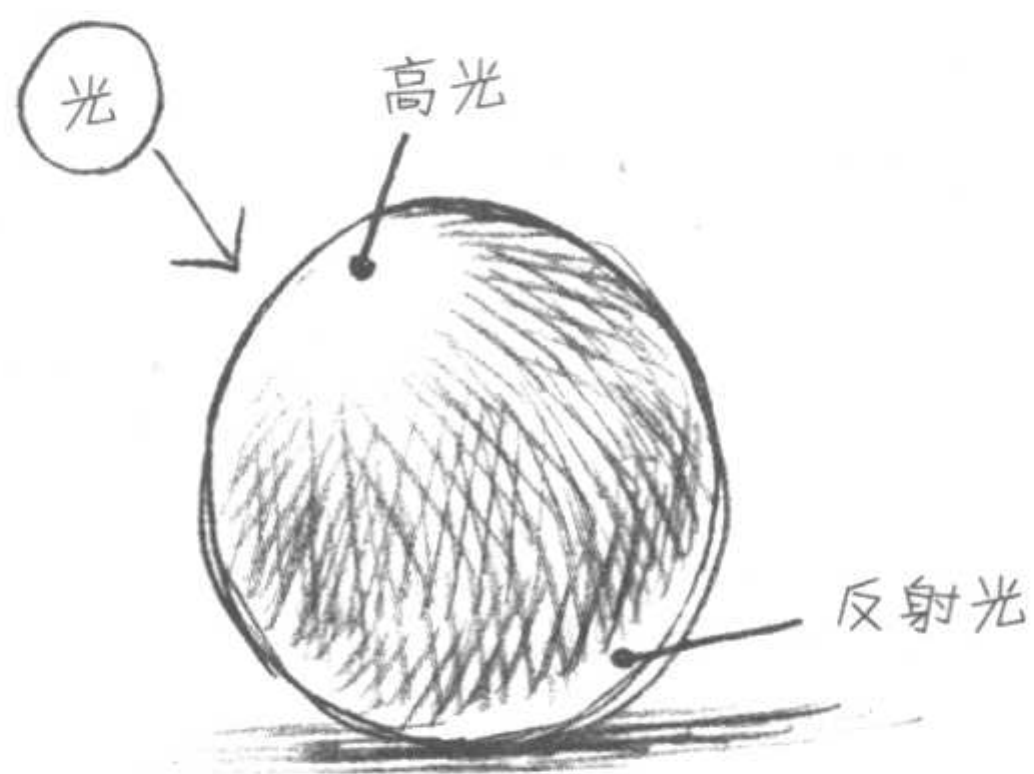
注意：从侧面看的睫毛的生长方式。不要受到从正面看的形状的影响！

各种各样的睫毛

黑眼睛的处理

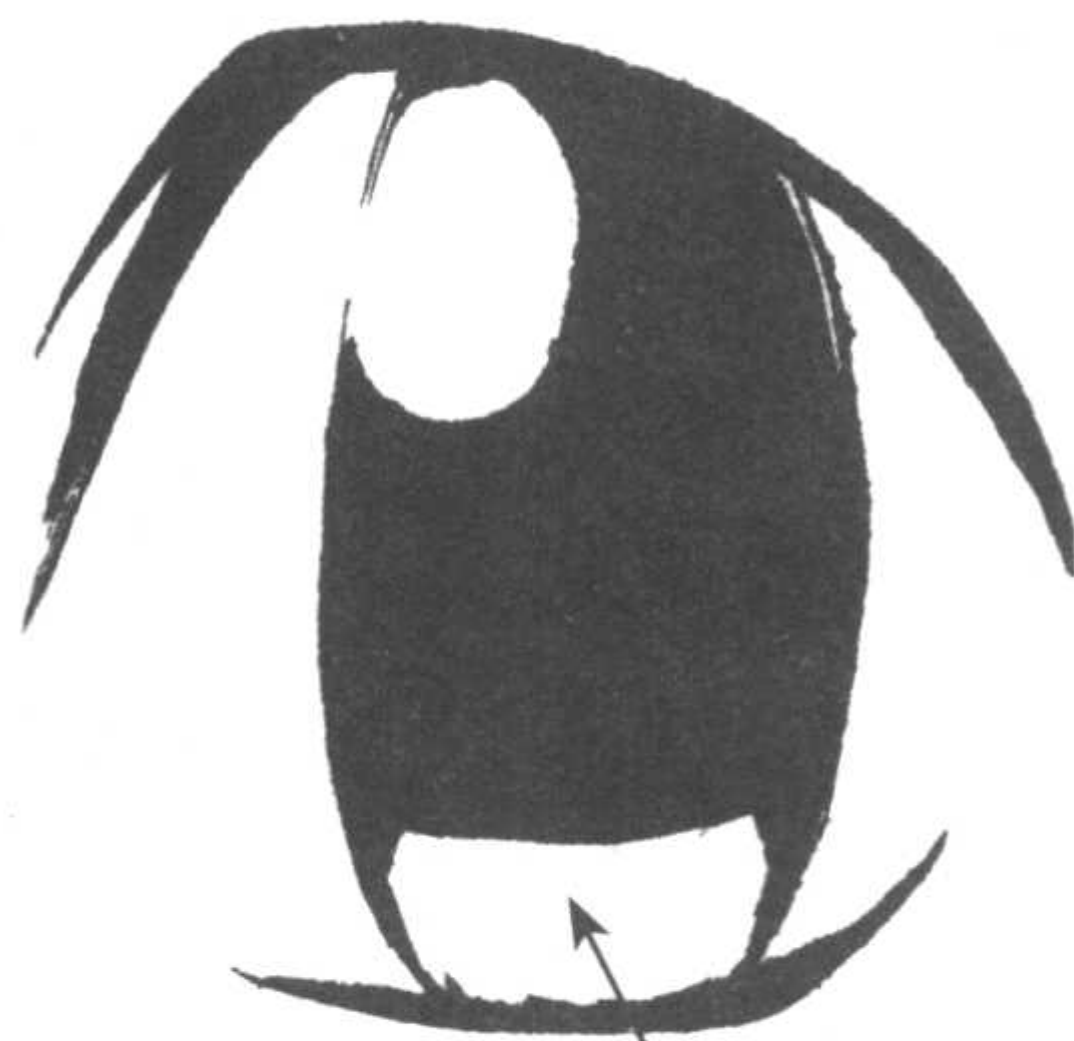
很多都不知道该如何画眼睛里面的部分，其实这部分基本上可以自由发挥。
我们也可以以真实的黑眼球为模型，自由画出瞳孔部分。

真实的眼睛

在中心有一个被称为瞳孔的黑色圆形。在其周围，
有放射线状的黑色线条。

高光的添加方法

基本上，和光线射在球体上的原理是一样的。

夸张变形的黑眼睛

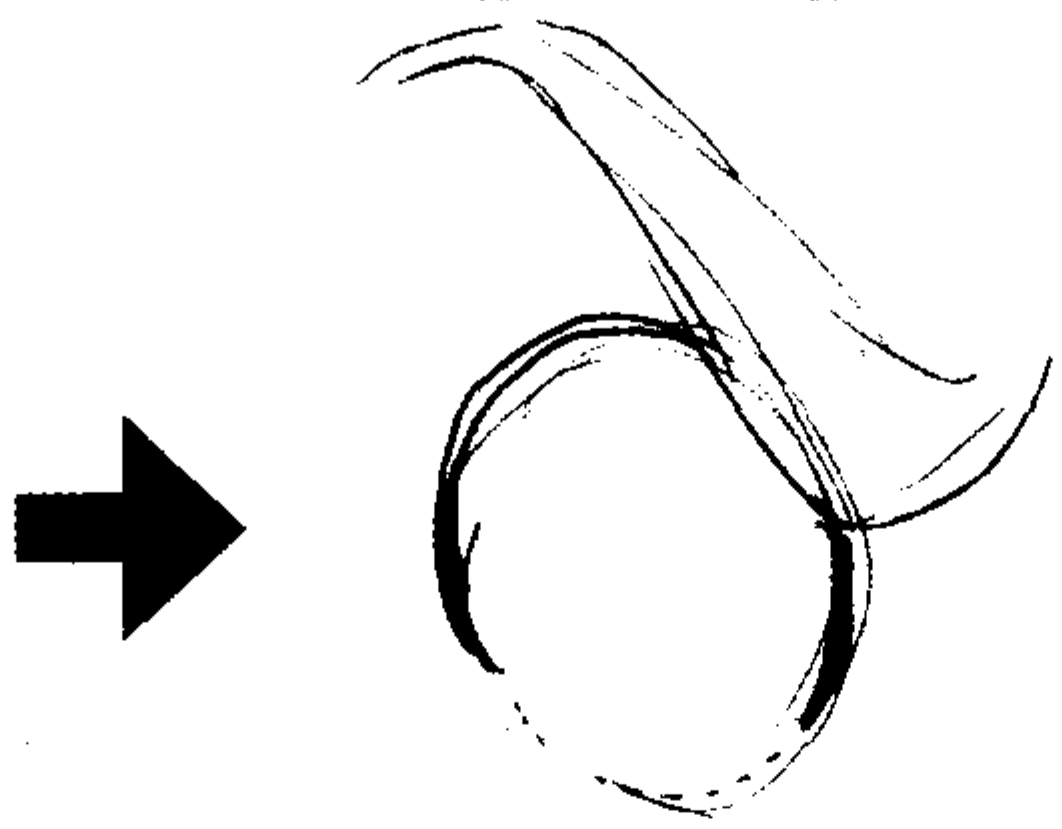
这是过去最常见的黑眼睛处理方法
（据美少年老师的调查）。

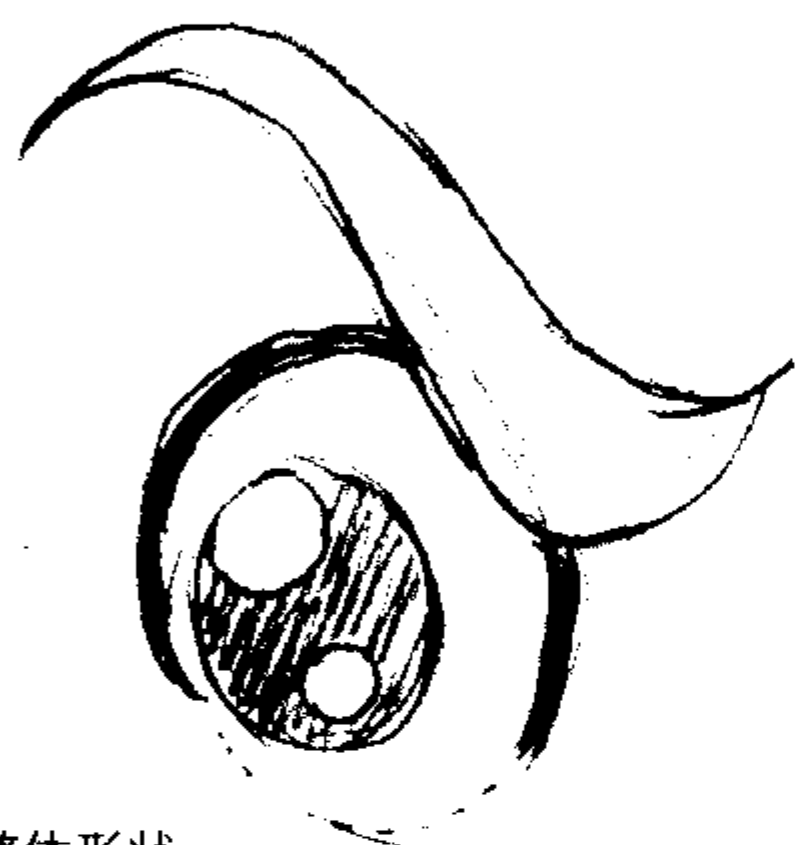
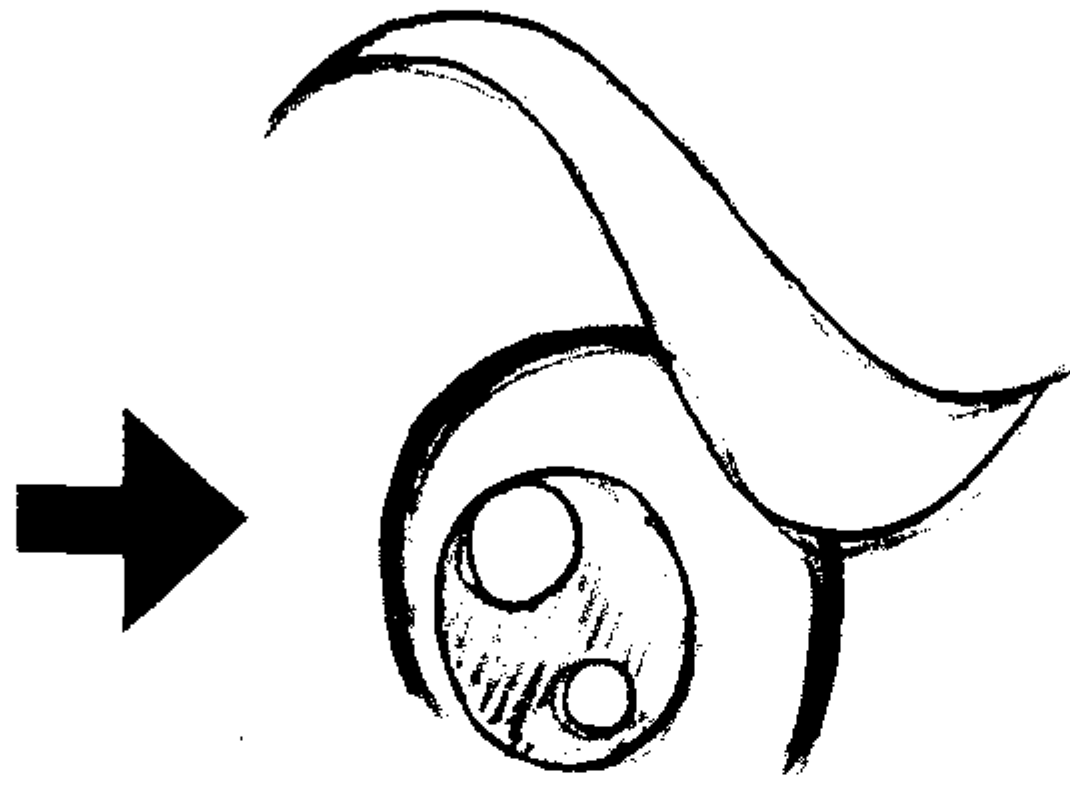
瞳孔虽然是白色的，令人大吃一惊，但是不会显得很奇怪。这是很不可思议的。但是，对于非常大的眼睛这种处理方式是不适用的。

如果光线是从下面射上来的话，那么将黑眼睛里面的图形上下反转一下就可以了。

不同的人的眼睛

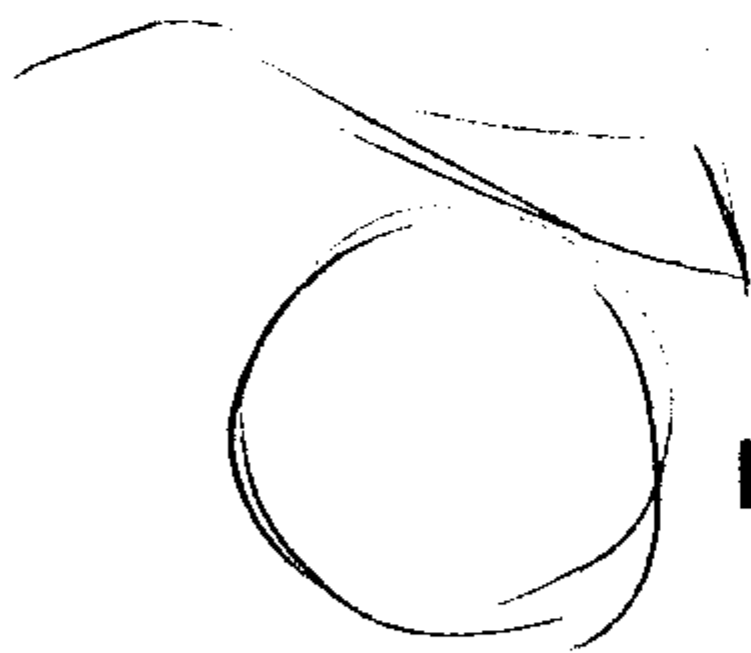
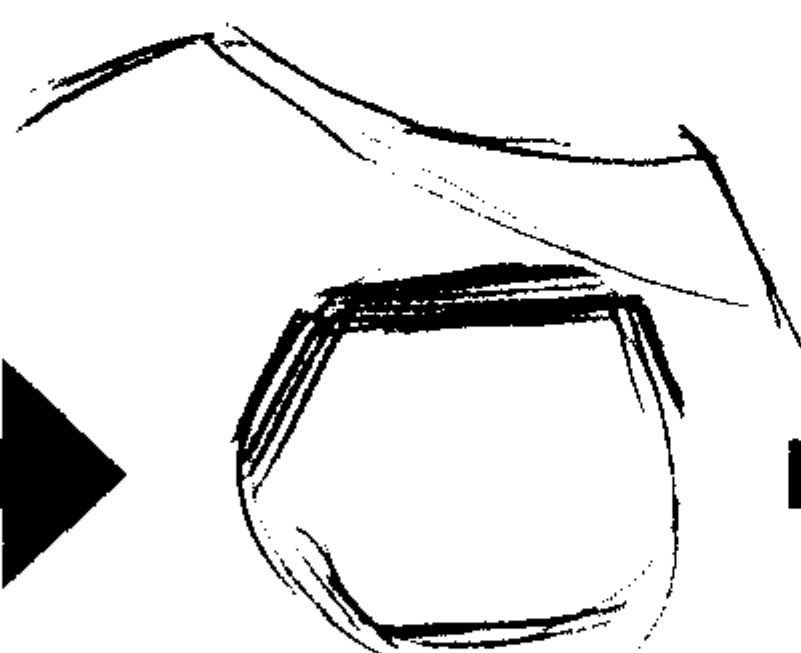
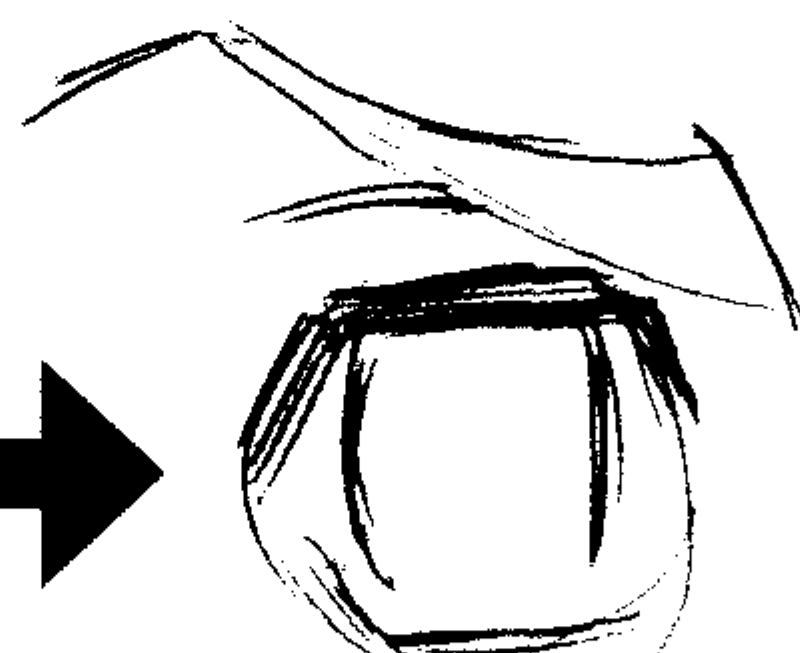
这里将卷末登场的六位美少年的眼睛作为例子，来探讨眼睛的画法。
虽然每个人物的画法大同小异，但细节处还是有差异的。

猪地崖工作君的眼睛（20世纪60年代的风格）

1 先大致确定眉毛跟眼睛的大小。眼睛跟眉毛有重叠处，并且眉毛是皱起的，这是重点。

2 猪地崖的眼睛只有上眼睑，所以不要画出下眼睑的线条。

3 加入眼珠。上下左右都要留出空间。

4 调整整体形状。

5 用钢笔描画出线条。

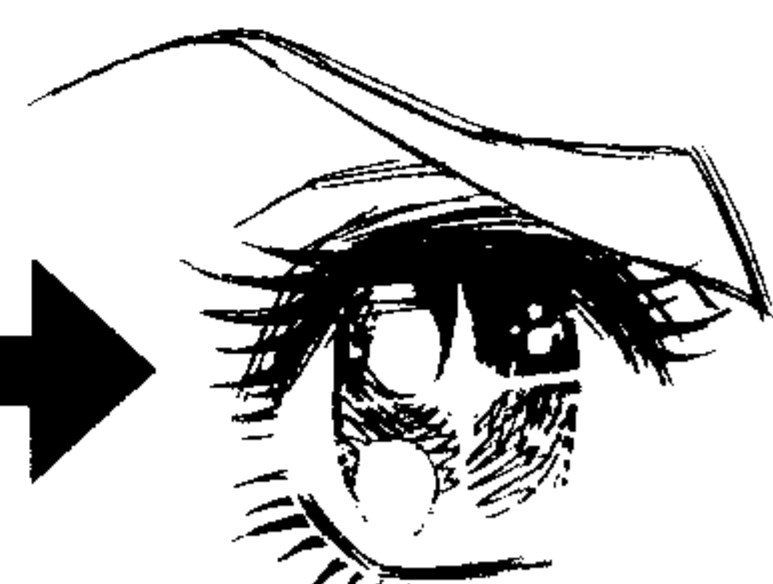
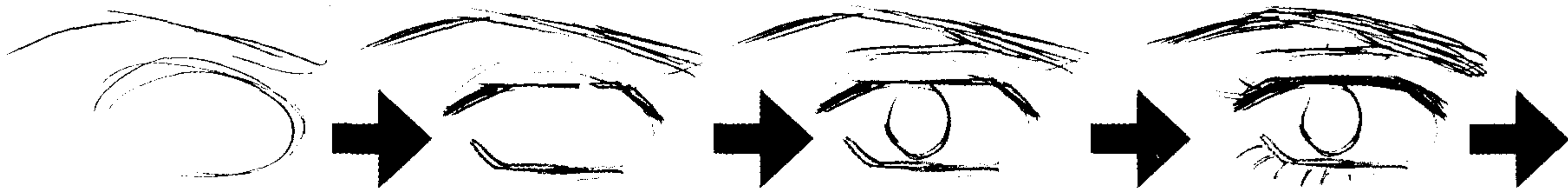
6 涂黑填满。

梦秤乙辉君的眼睛（20世纪70年代的风格）

1 先大致确定眉毛跟眼睛的大小。眼睛跟眉毛不连在一起。注意他的眉头形状跟其他人的不一样。

2 将棱角画出来。特别是将眼睛的上眼睑处描厚。

3 加入眼珠。眼珠接近方形，空出下面的空间。将眉毛正中下面的线条描厚。

4 调整形状的同时将睫毛画上。这时注意睫毛是向左右伸展开而不是上下。睫毛最长的地方分别是外眼角、眉头、下眼角。注意不要将下睫毛接触到下眼睑。

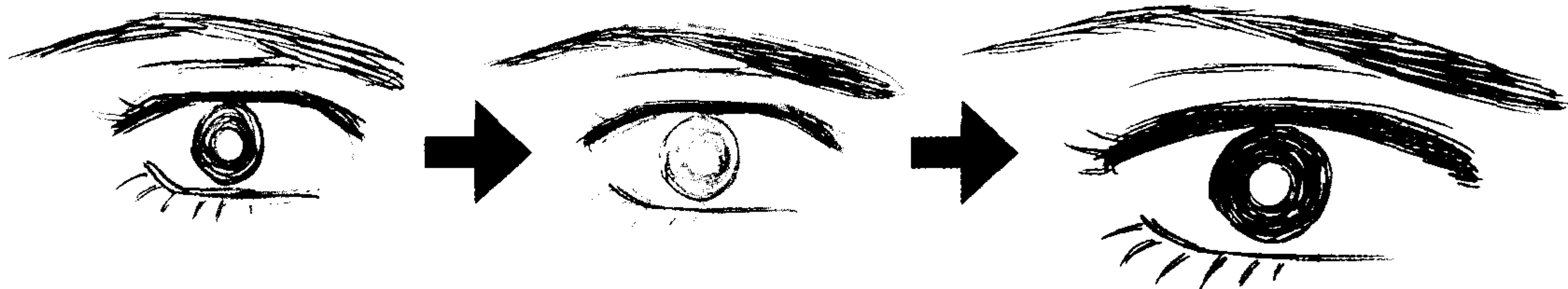
5 在描画黑眼睛时，眼睛的上部分要用杂乱的线条描画得浓黑一些，线条越杂乱，看上去越显自然。

6 瞳孔处全用细线描画，不要怕麻烦。

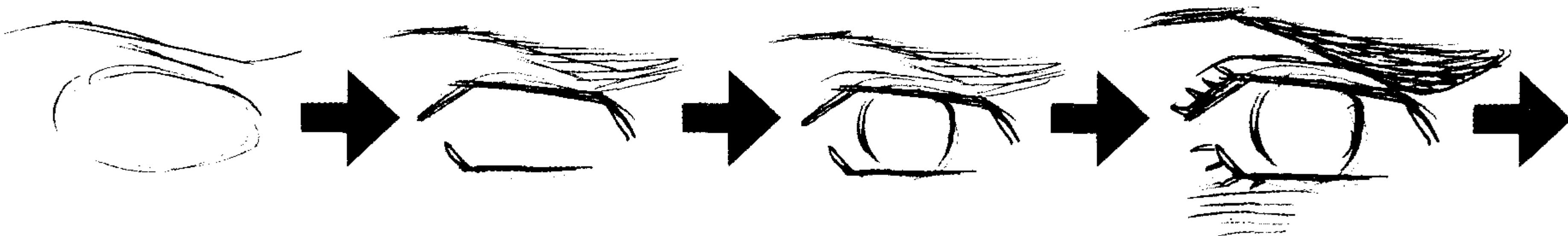
7 最后用白色打亮眼睛，现出高光部分。

翔助太郎君的眼睛（20 世纪 80 年代少女漫画的风格）

1 采用横而长形的眼睛，将眉毛跟眼睛之间的距离拉窄。

2 画出上下眼睑，尽量平行地画。

3 加入眼珠，稍微靠近上眼睑。在上眼睑跟眉毛间隔的 1/3 处画出一条重叠的线。

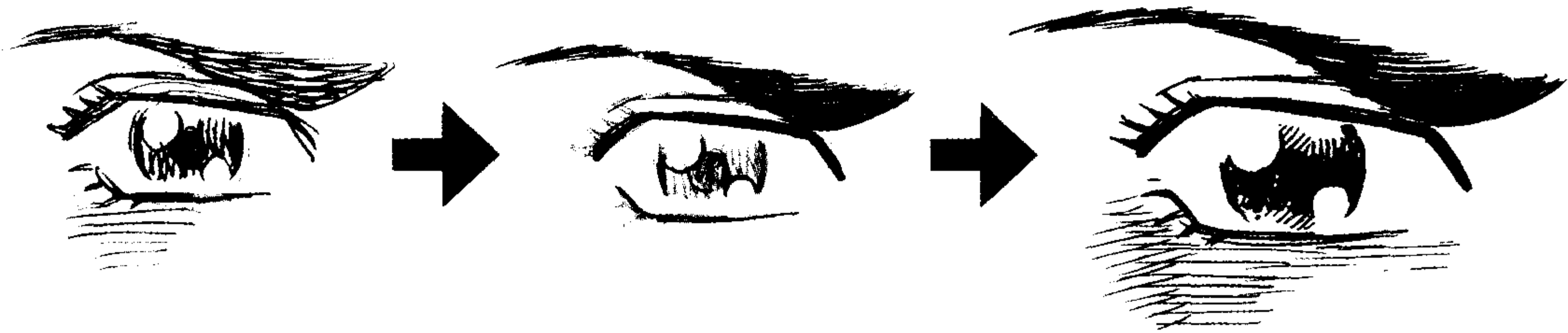
4 调整形状的同时将睫毛画上。注意他的上眼睑睫毛很少，下眼睑的睫毛长一点，多一点。

5 以画圈的形式将眼珠涂黑，空出中间部分。

6 全用细钢笔勾画。

翔念太郎君的眼睛（20 世纪 80 年代少年漫画的风格）

1 跟弟弟助太郎的眼睛一样，属于横长型，眉毛有点挑。

2 上眼睑稍微有吊起的感觉，画出棱角。

3 眼珠稍微靠到上眼睑，在眉毛跟眼睑间隔的 1/3 处画出重叠的线。

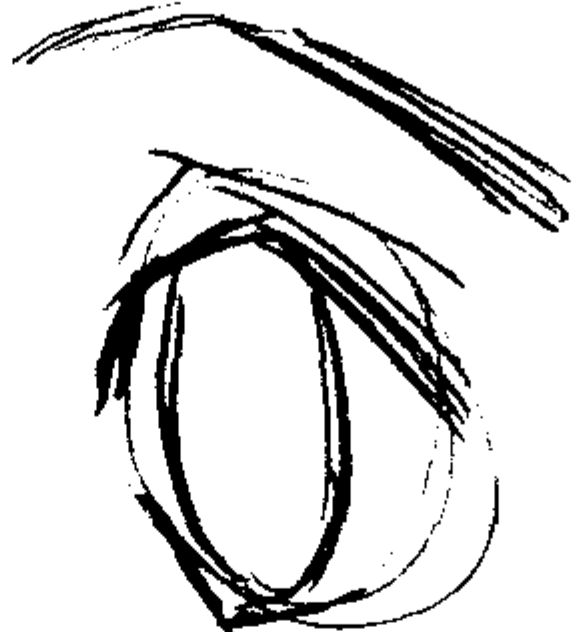
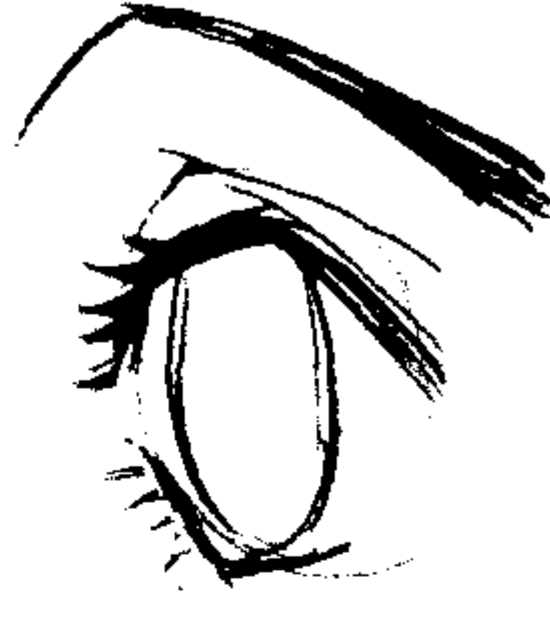
4 调整形状的同时画出睫毛。上眼睑的睫毛在外眼角处有四根，很短且等间距，同粗细同长短。在眼睛下方加上几条粗犷的线条。

5 注意眼珠上下都不要靠到眼睑。

6 用粗一点的钢笔勾出大致的形状。

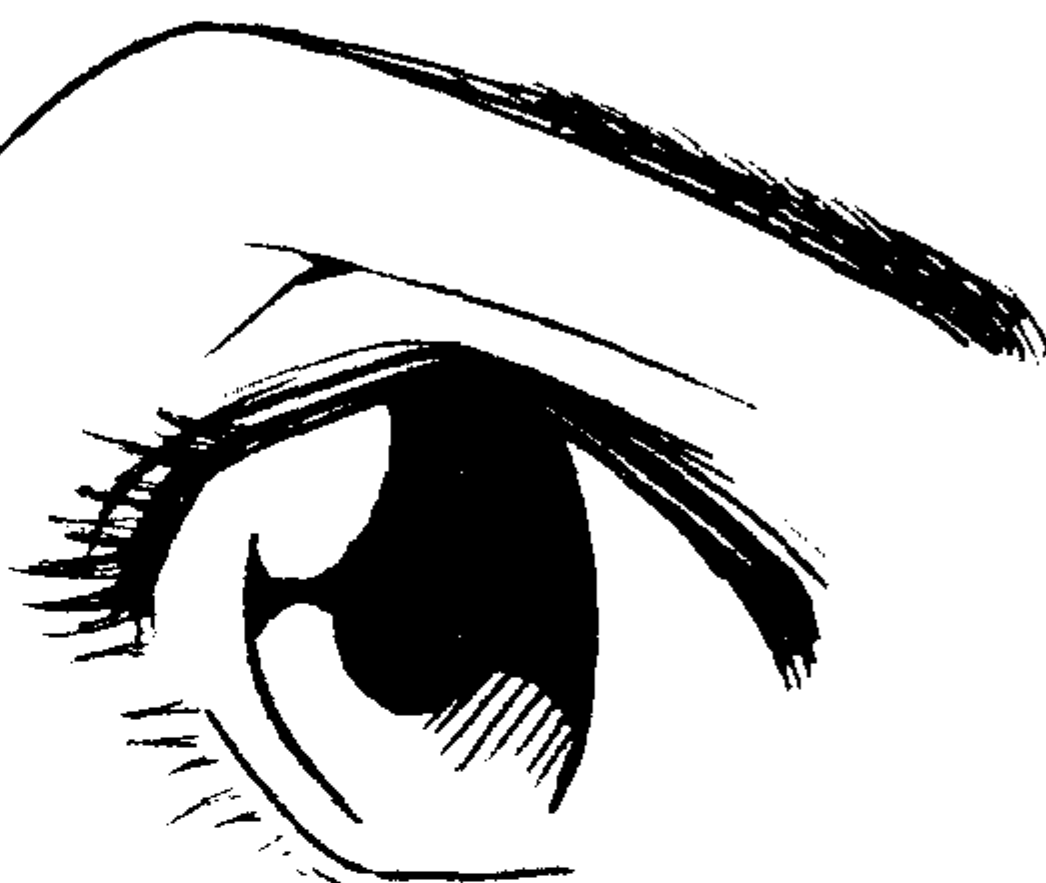
7 再用细一点的钢笔描画局部。

平凡太郎君的眼睛（20世纪90年代～现代的风格）

■大致确定眉毛跟眼睛的大小。

■勾画出棱角，用直线勾出上下眼睑。

■加入眼珠。

■将上下眼睑的线条描得更圆润，画出睫毛。

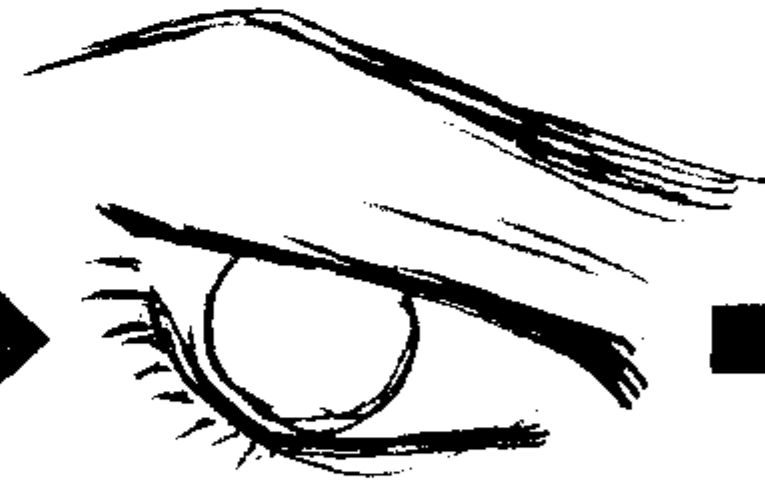
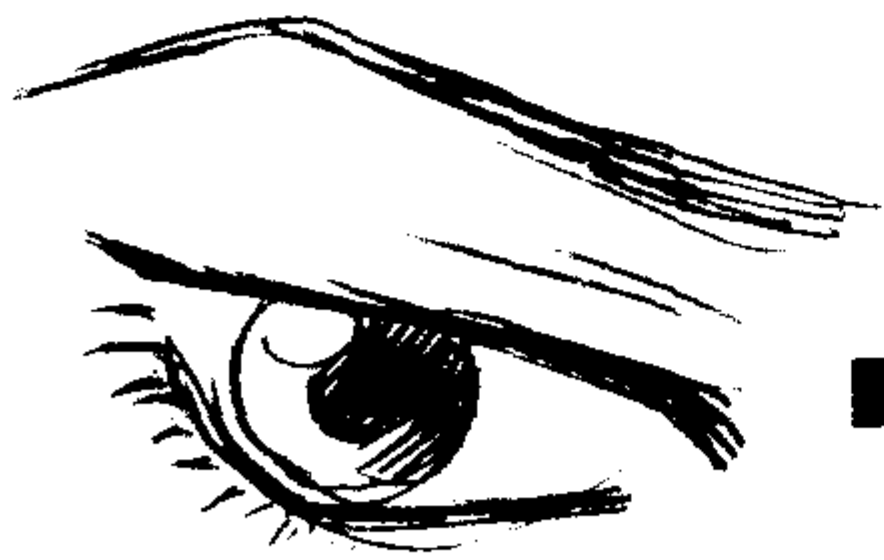
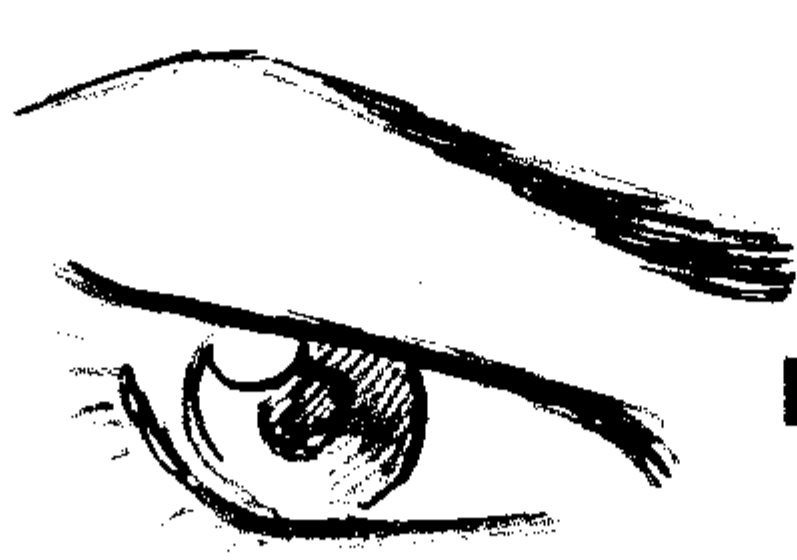
■涂黑眼珠，中心是黑的，往下慢慢淡开。

■用粗一点的钢笔勾出大致的形状。

■用细一点的钢笔勾画局部。

日根森杉太君的眼睛（20世纪90年代～现代的风格）

■眼睛采用反拱形，跟眉毛的距离稍微大一点。

■上眼睑基本是一条线，像是中国书法中的捺，下眼睑则是へ的字型。

■加入眼珠，不要靠到下眼睑。

■调整形状的同时画出睫毛。日根暮杉太君只有下睫毛，注意不要碰到下眼睑。

■涂黑眼珠，跟凡太郎君的一样。

■用粗一点的钢笔勾画整体形状。

■用细一点的钢笔勾画局部。

鼻子和嘴的立体感

先学习鼻子和嘴的基本构造。
探讨如何处理光照下的鼻子，如何画出饱满的嘴，从而塑造出立体的脸。

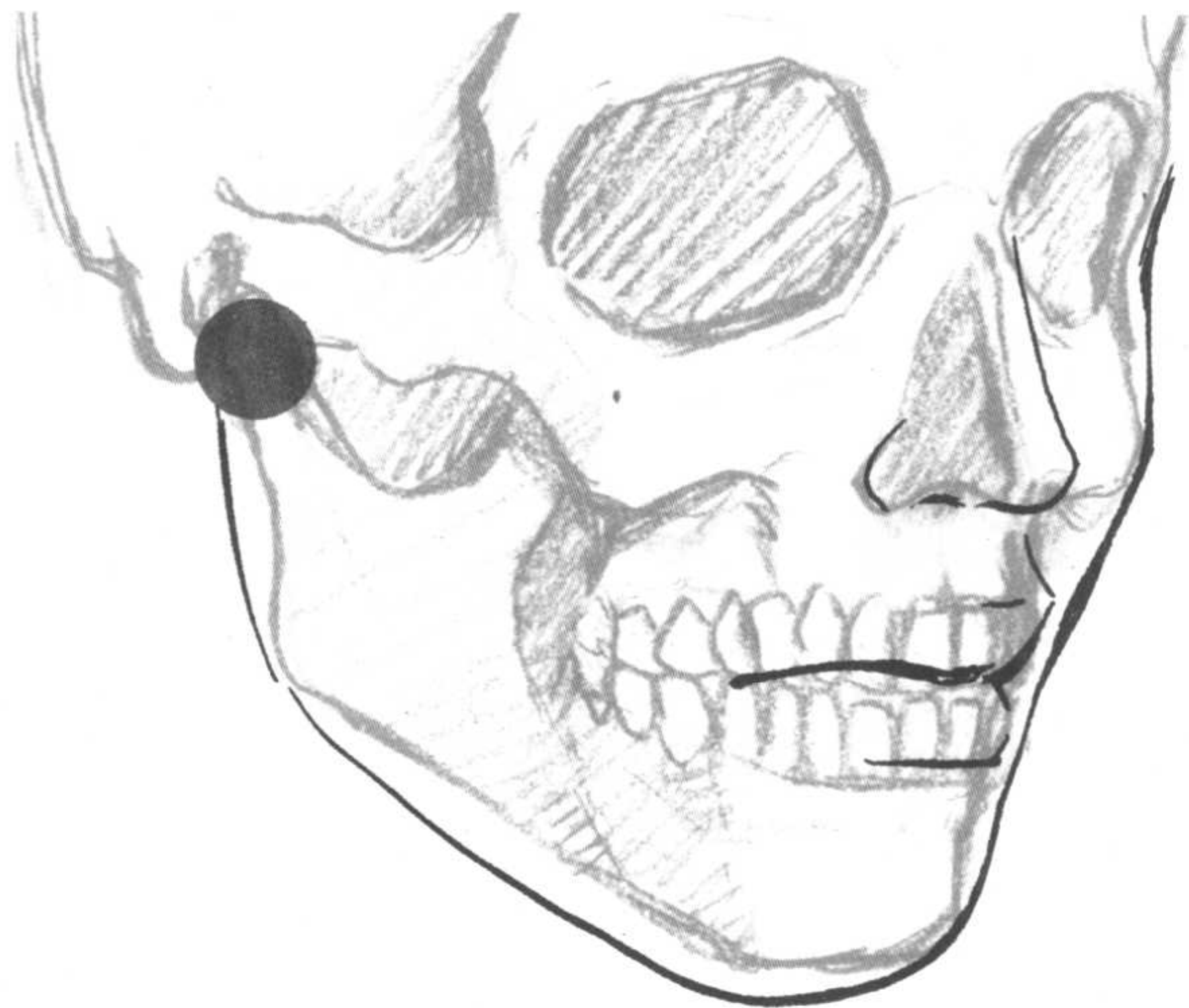
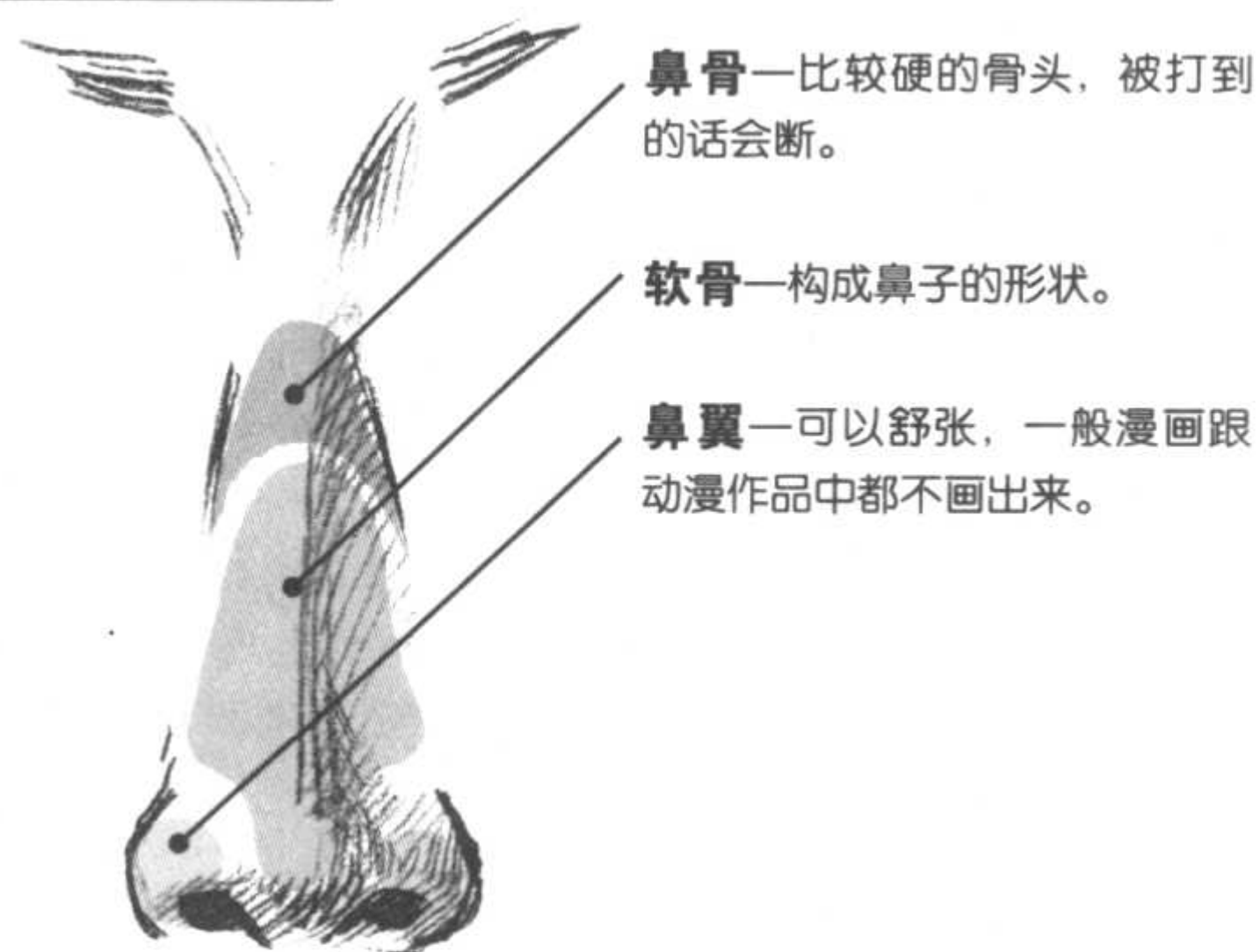
鼻子和嘴的构造

下巴的骨头从耳根部分裂开，以图中黑色圆形部位为轴而动。从外部看来似乎是嘴单独在开合，其实如果嘴动一下的话，下巴也跟着动了！鼻子里没有骨头，靠软骨来保持其形状。

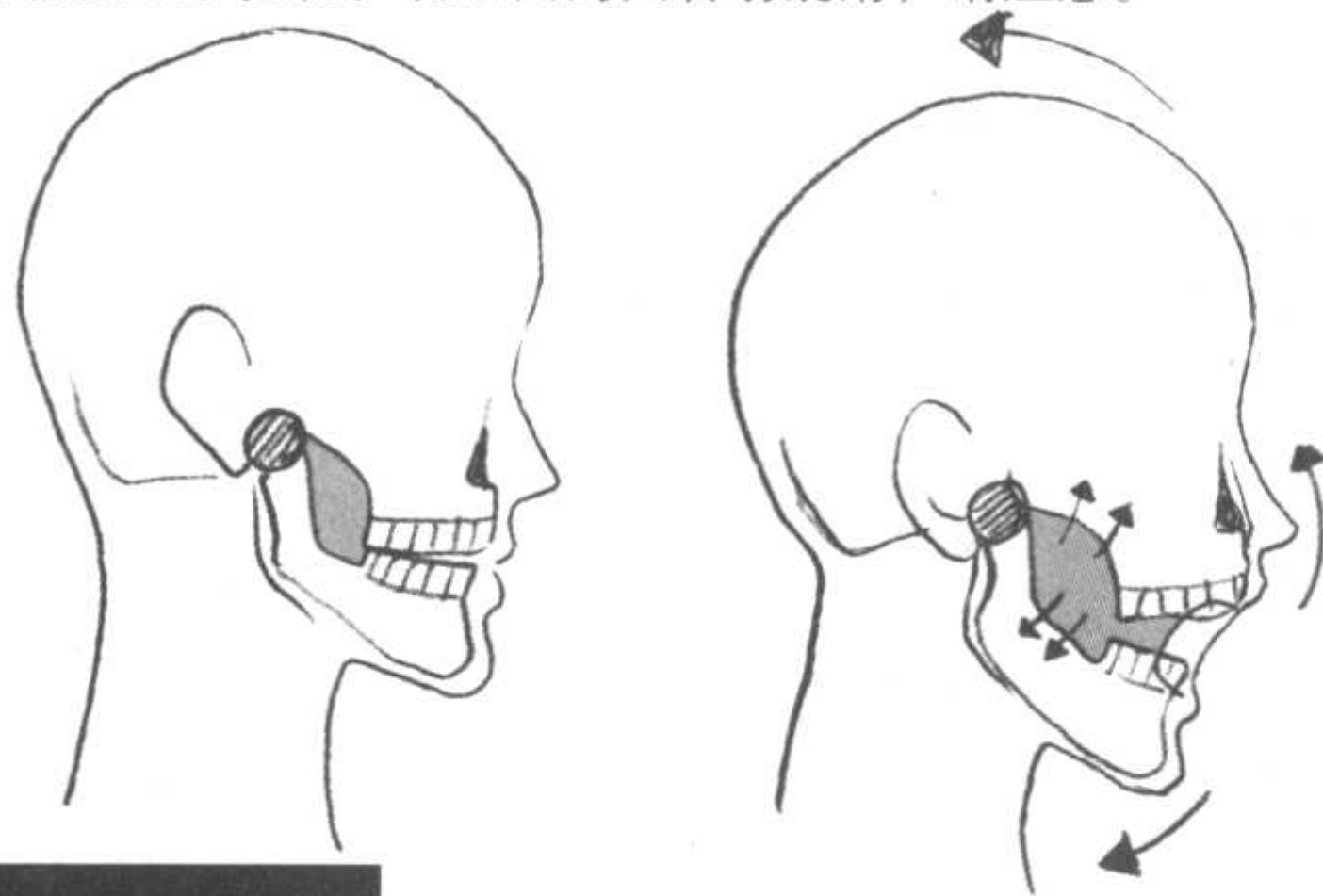
鼻子的骨头

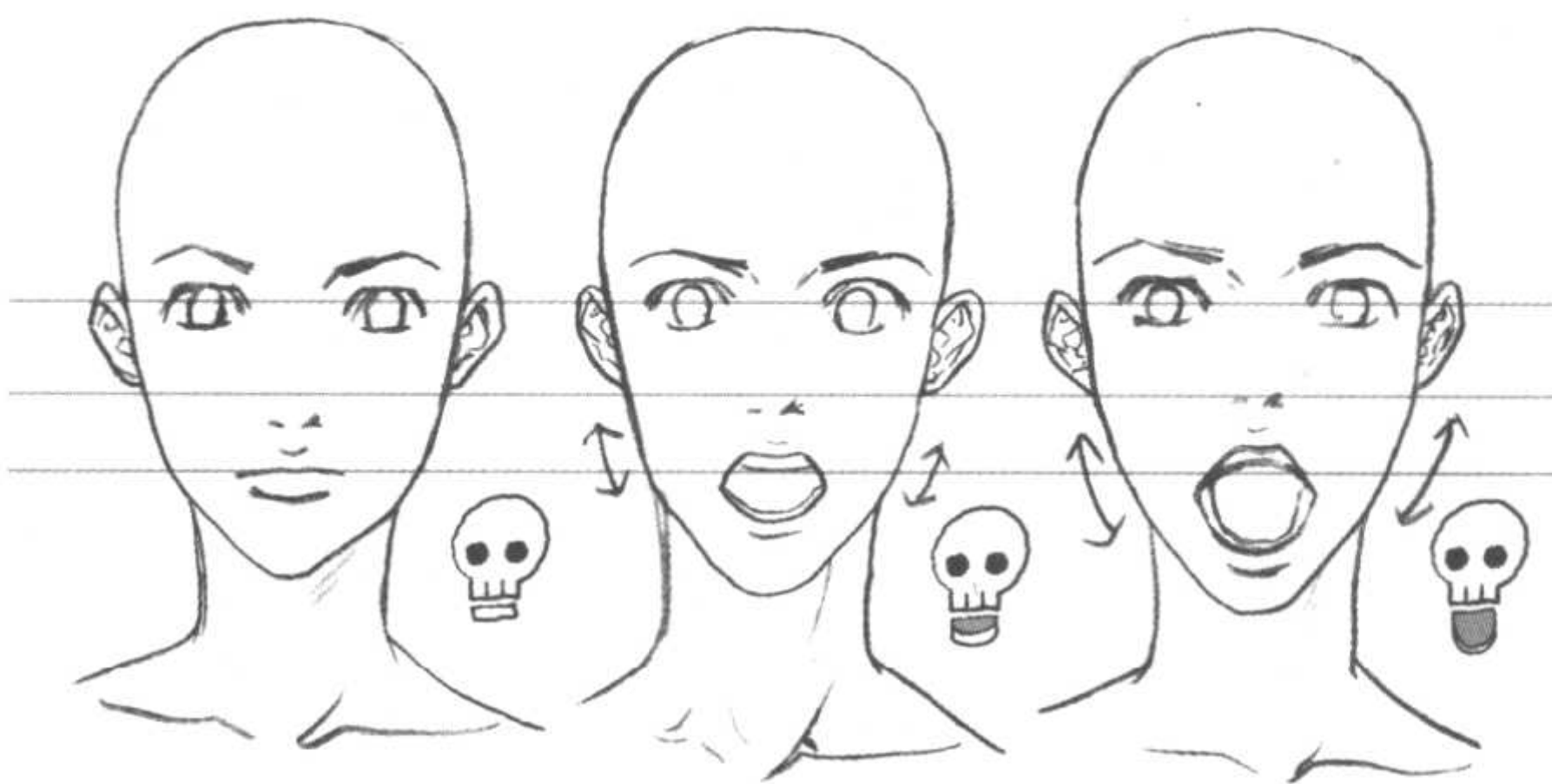
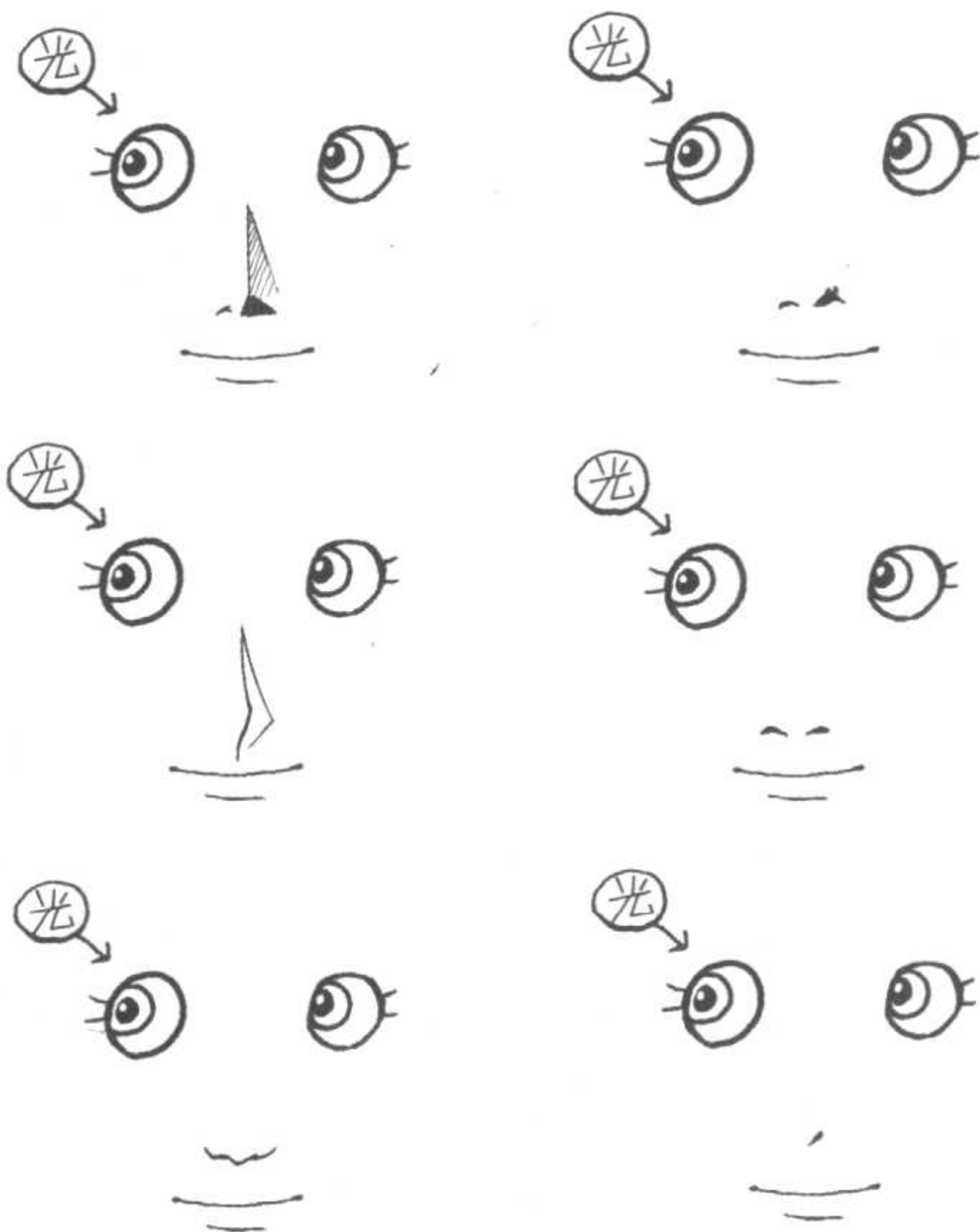
鼻骨—比较硬的骨头，被打到的话会断。

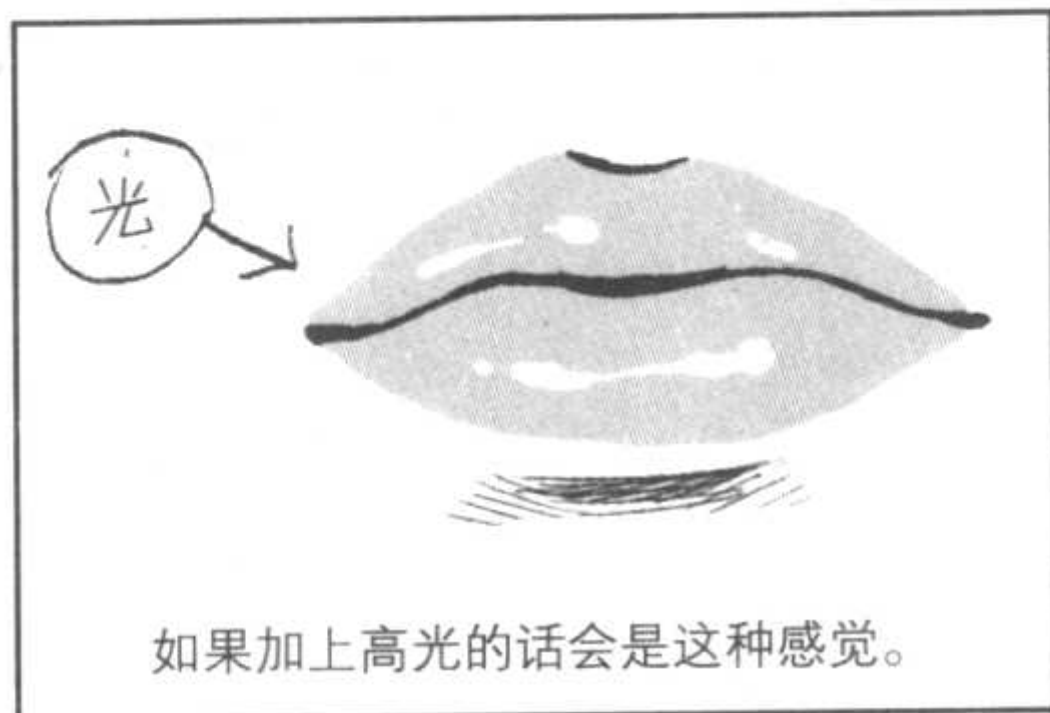
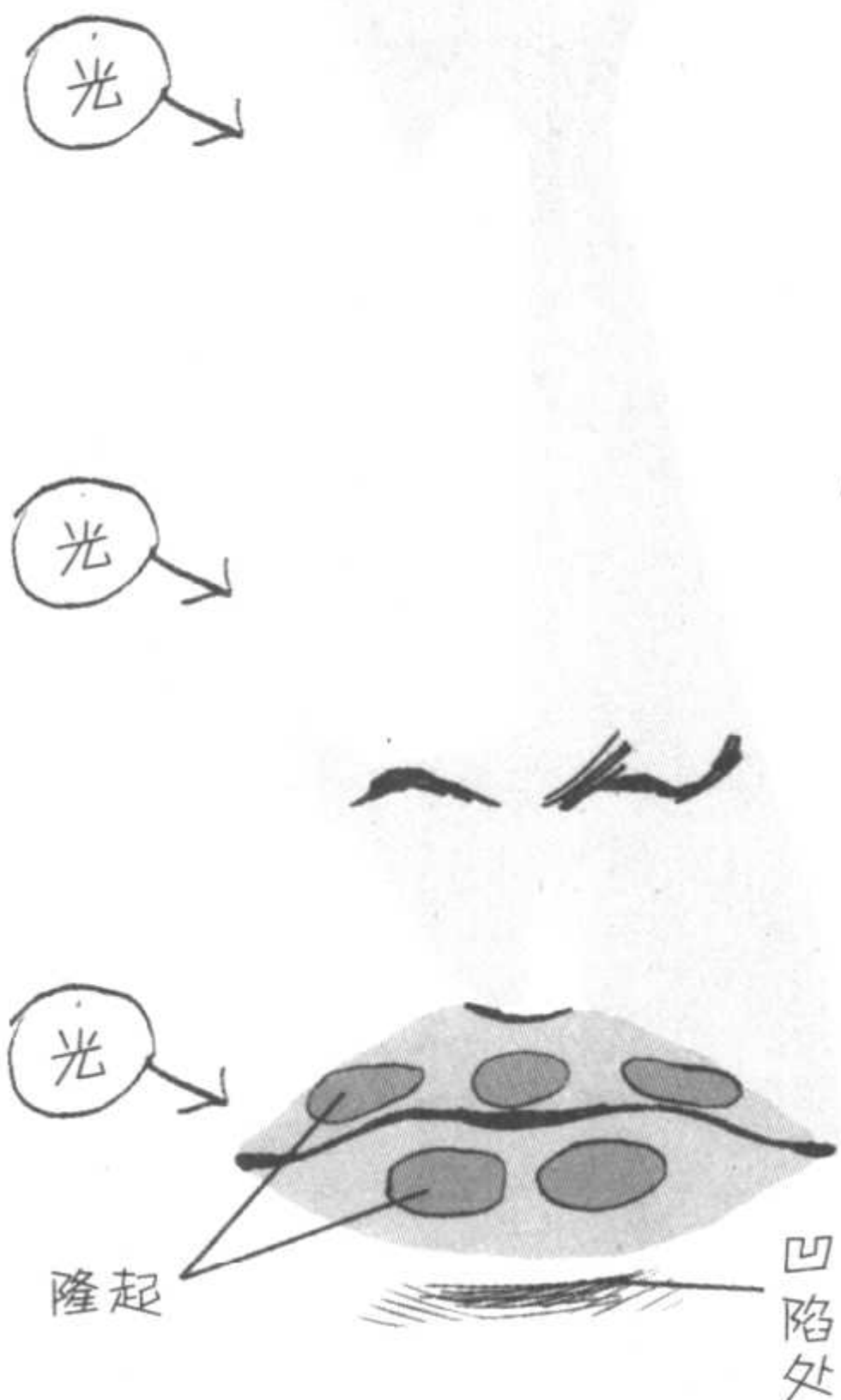
软骨—构成鼻子的形状。

鼻翼—可以舒张，一般漫画跟动漫作品中都不画出来。

靠改变软骨跟鼻翼的形状，可以画出各种形状的鼻子。

下巴的活动

张嘴这个动作，并不是靠下巴往下拉，实际上是靠下巴往后拉引起的。也就是说，张嘴这一状态不是伸长了脸，而是整个脸的角度发生了变化。看正面的图容易混淆，请注意。

正面

跟小一点的头骨图相比。慢慢张开嘴，脸部的肉就拉伸开来，脸也变长了。

各种鼻子的正面图处理方法

嘴唇的隆起

凹陷处和嘴唇隆起的部分（有阴影部分）要稍微离开一些距离。

如果加上高光的话会是这种感觉。

如果细分的话，唇部大致可以分成五个隆起的部分。

仰视和俯视

在画仰视和俯视的时候，首先，要确定鼻梁的倾斜度。

贴士

仰视—上嘴唇和鼻子的孔都要画出来。嘴唇要画成“へ”字形。

俯视—要稍微画出一些鼻翼，上嘴唇要薄，嘴角要稍微上扬。

嘴唇的形状与高光表现

可以最先画位于脸部中心的鼻子，这样，脸部整体的平衡就非常容易掌握了…

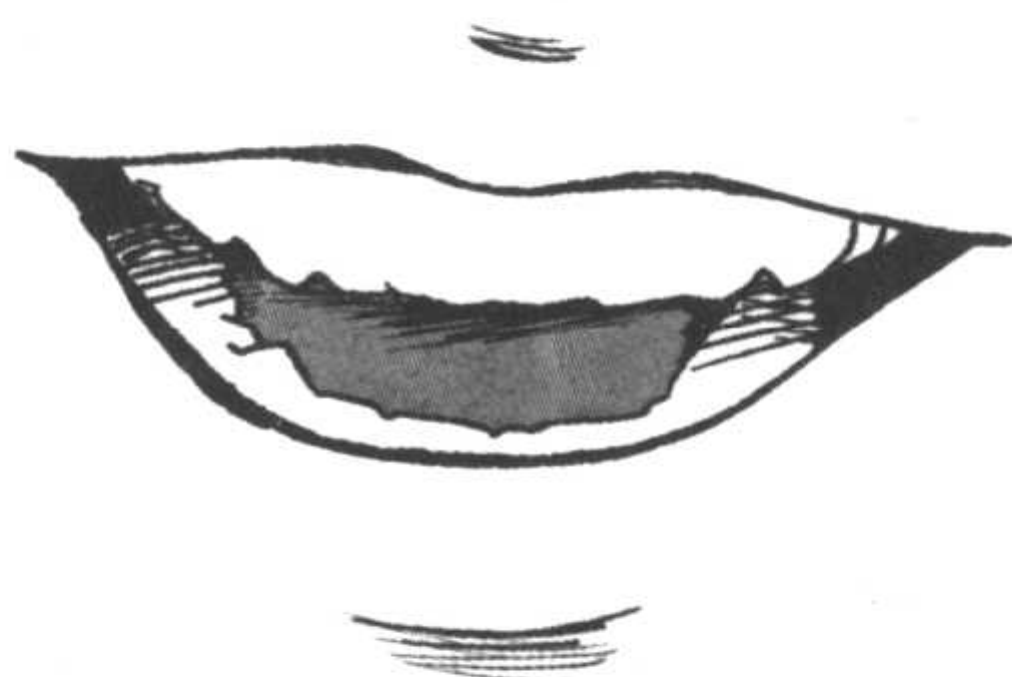
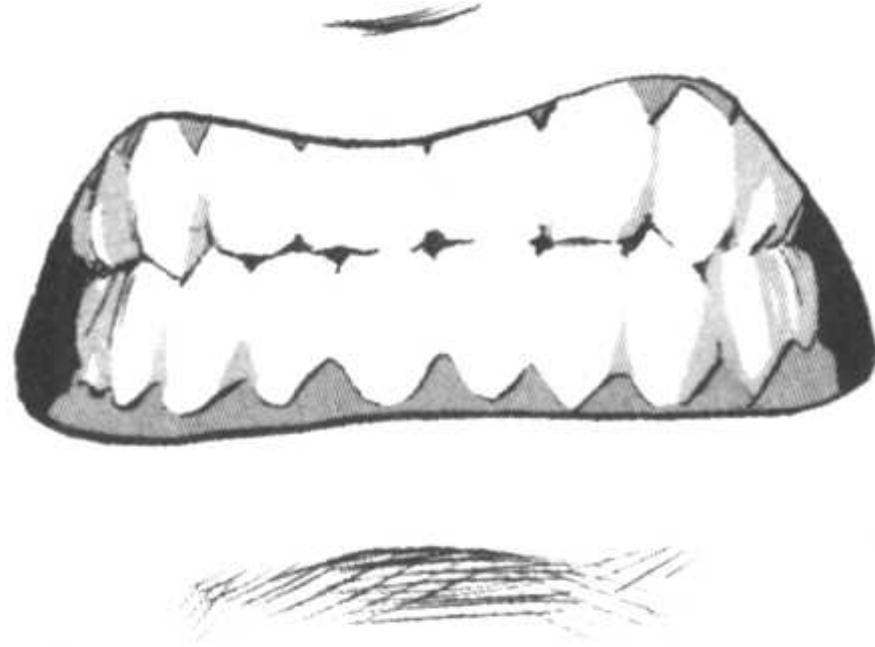
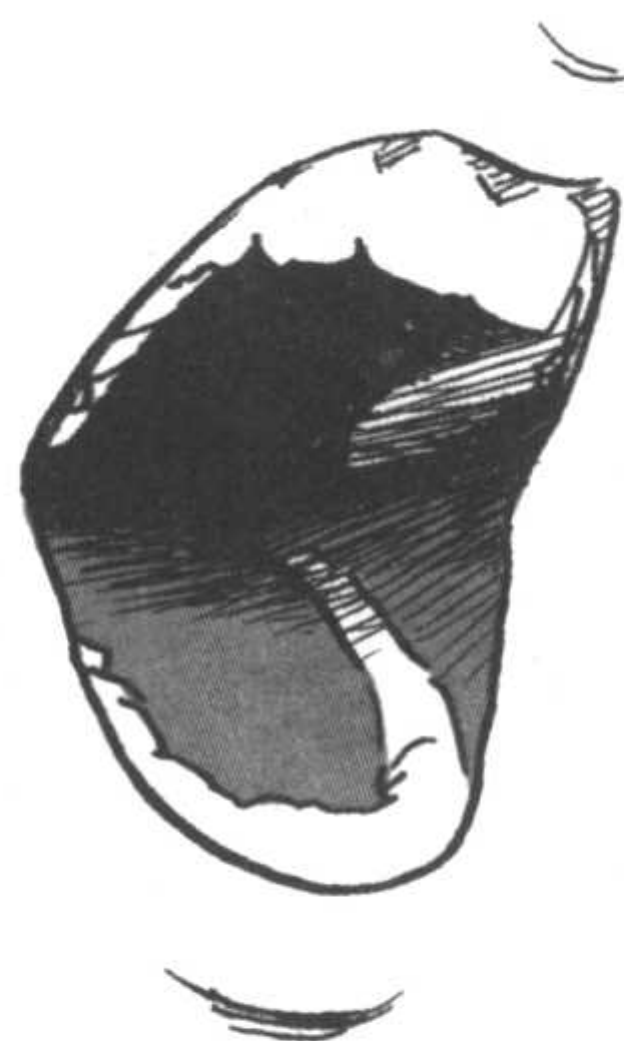
露出牙齿

虽然没有画真实牙齿的必要，但是要能记住牙齿的各种夸张表现，就可以在人物张开嘴的时候使他的表情看上去更加丰富了。

真实的牙齿

实际上，若要在漫画中画得如此细致，很多时候会让人觉得有些可怕。

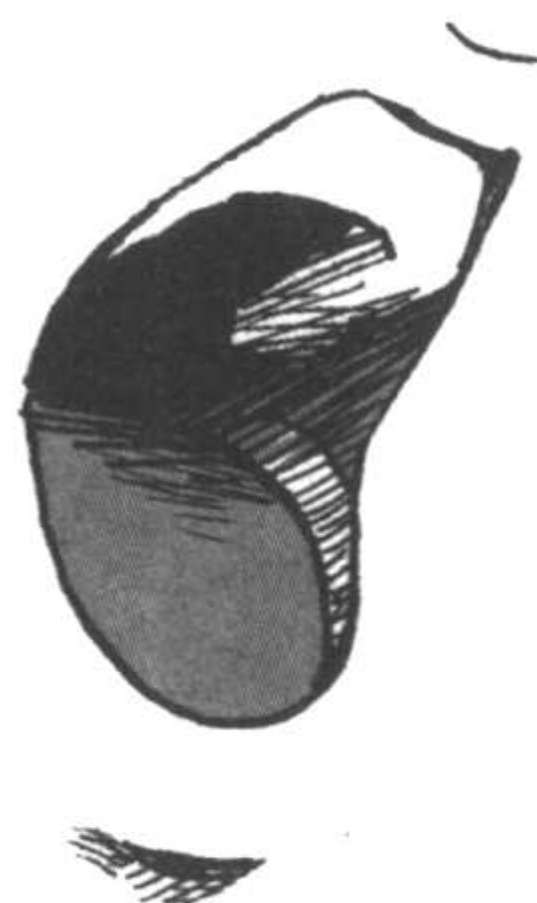
夸张变形 1

仅仅画出牙齿的整体感觉，不细画每颗牙齿分开的纵线。臼齿要用网格线处理。

● **笑**
不画出牙齿的纵线，只是画表面的凹凸就可以。

● **咬牙坚持**
不画上下牙齿的分界线，只画出咬牙时形成的空隙。

● **张大嘴巴**
臼齿和喉咙深处要用网格线处理。

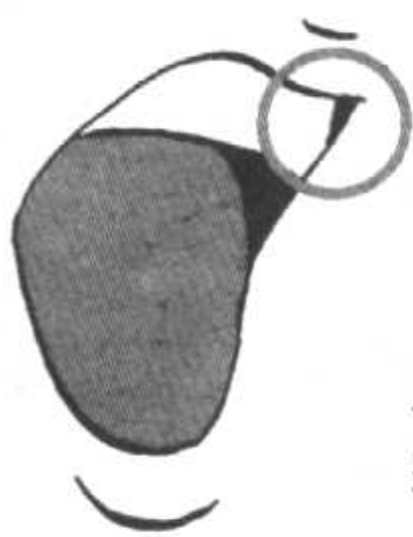
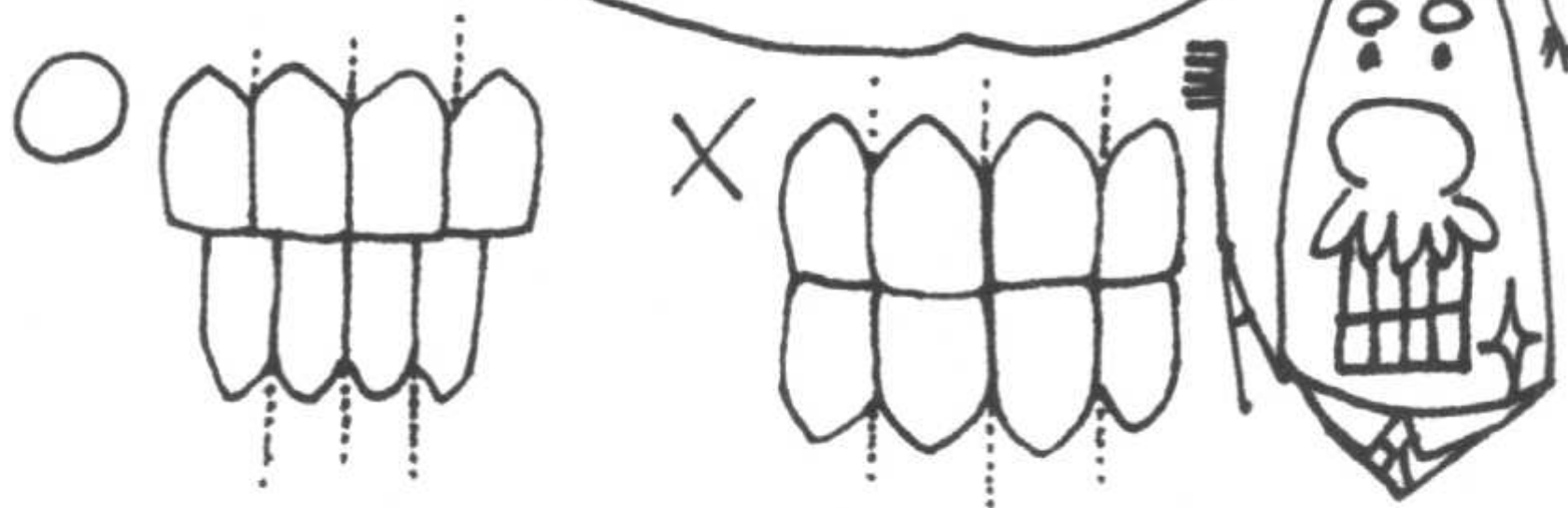
夸张变形 2

不画牙齿列的凸凹感，只须以线的强弱来表现出牙齿。

● **笑**
下边的牙齿不要画，嘴内用斜线进行柔化处理。

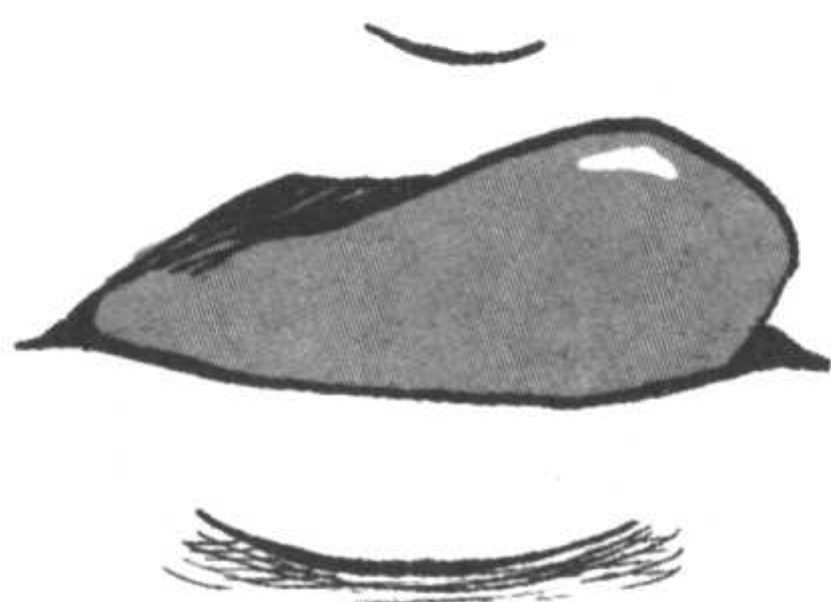
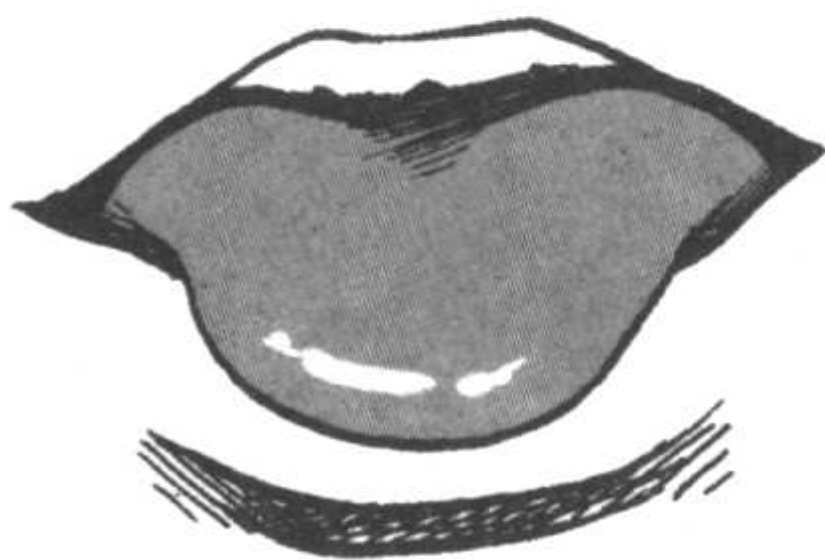
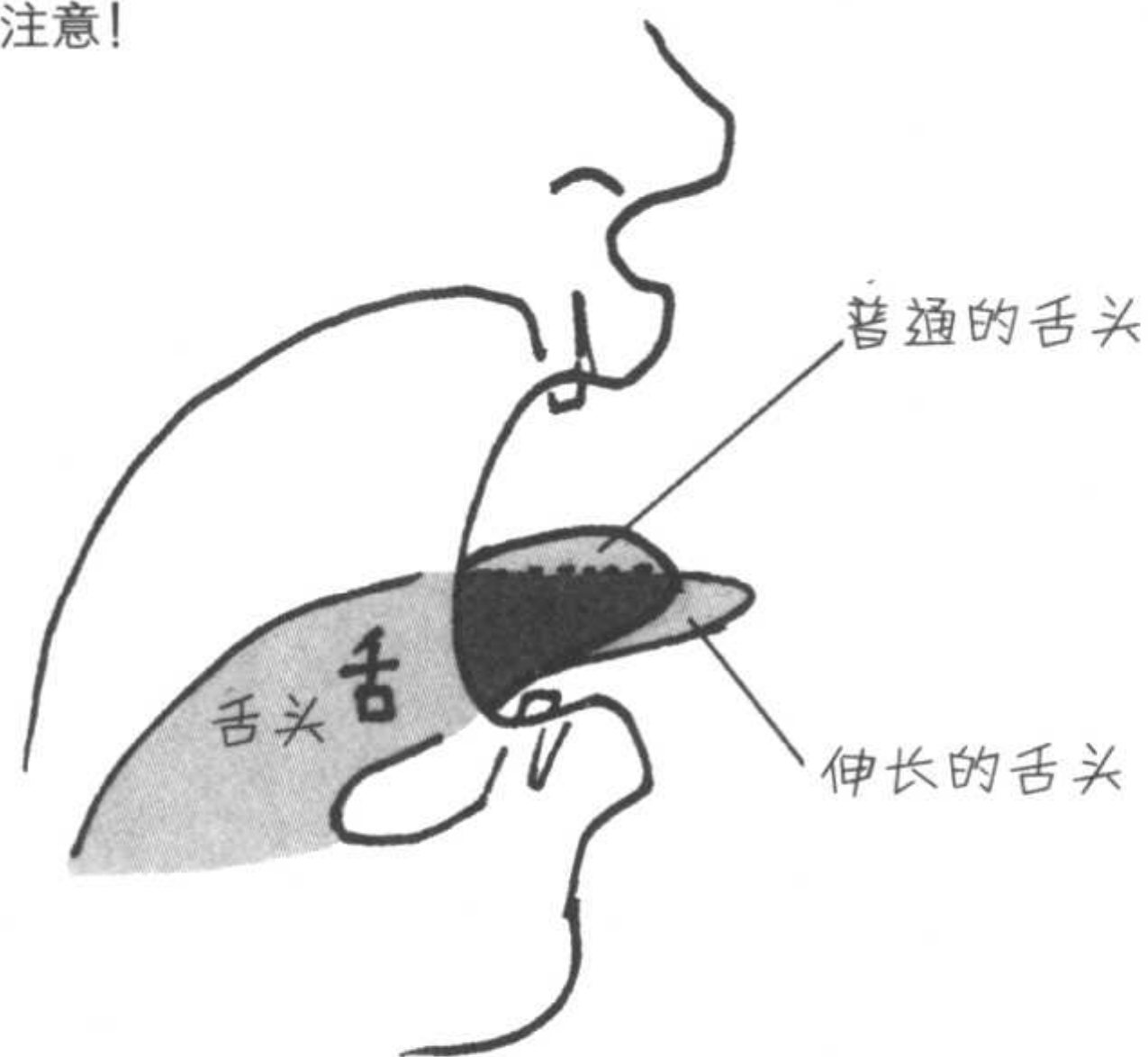
● **咬牙坚持**
要将牙齿列画得比较直。如果是有虎牙人，只是重点画出虎牙即可。如果要画牙根的话，可以仅仅用色调表现。

● **张大嘴巴**
牙齿的凹凸会消失，嘴内用网格线处理。

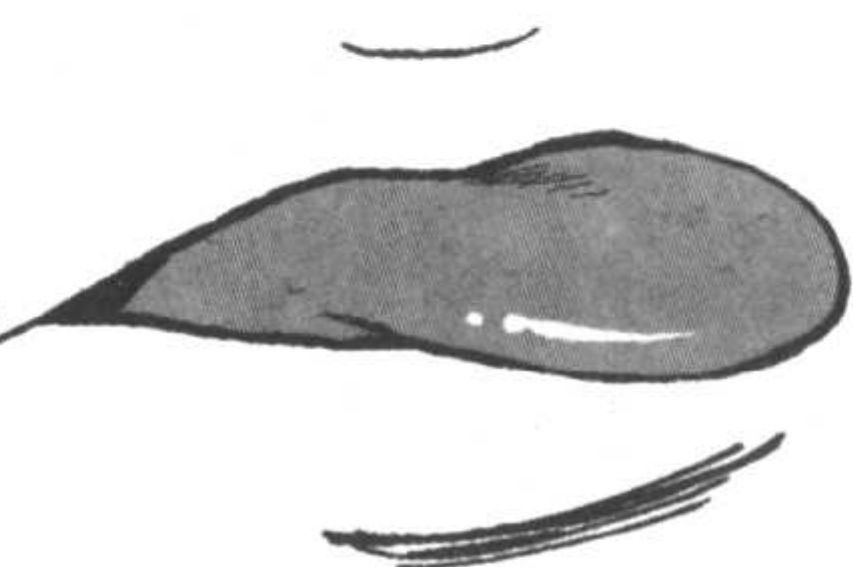
贴士

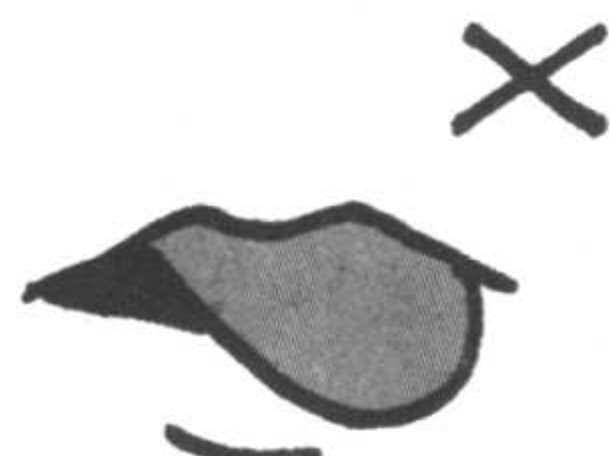
★ “张大嘴巴” — 更加简单的处理方法

只要按照圆圈处的要点做就可以突出立体感了。

舌头和含着东西的嘴

让我们看一看，当嘴里含着东西的时候，该怎样画才能画出感觉来呢？如果仔细观察吃饭时脸部的表情以及嘴巴的动作，就可以将自己画的人物的性格传神地表达出来了。

舌头

舌头是和下颚相连的。画的时候要注意，与其说舌头是从深处来，倒不如说是从下面长出来的，这样感觉更正确一些。没有用力的舌头和伸长的舌头（用力的舌头）的形状是不一样的，因此要加以注意！

用力的舌头
前端是尖的

没有用力的舌头
比较扁平而圆滑

伸出舌头的状态

不要忘记舌头是从下面长出来，并且是搭在嘴唇上面的！

错误的舌头

身这样的话，看上去好像是从上唇上生出来的一样。

含着东西的嘴

嘴里含了很多东西

如果在脸颊（眼睛的下方）上稍微添加一些纹理，嘴里撑得满满的感觉就可以出来了！

嚼比较硬的东西

我们可以将嘴画成一条直线，以突出坚硬的感觉！如果再添加上眼睛的表现，让一边的眼睛眯上的话，就会给人以“啊！好硬啊！”的印象。

吸东西

这是发「u」的音时的口型，嘴要收缩并且向前撅。如果画出鼻子以下部位的效果的话，就有撅嘴的感觉了。

叼东西

由于嘴唇用力，所以嘴角略有一些上扬的感觉。如果将嘴唇稍微画得薄一些，看上去就好像在用力了。

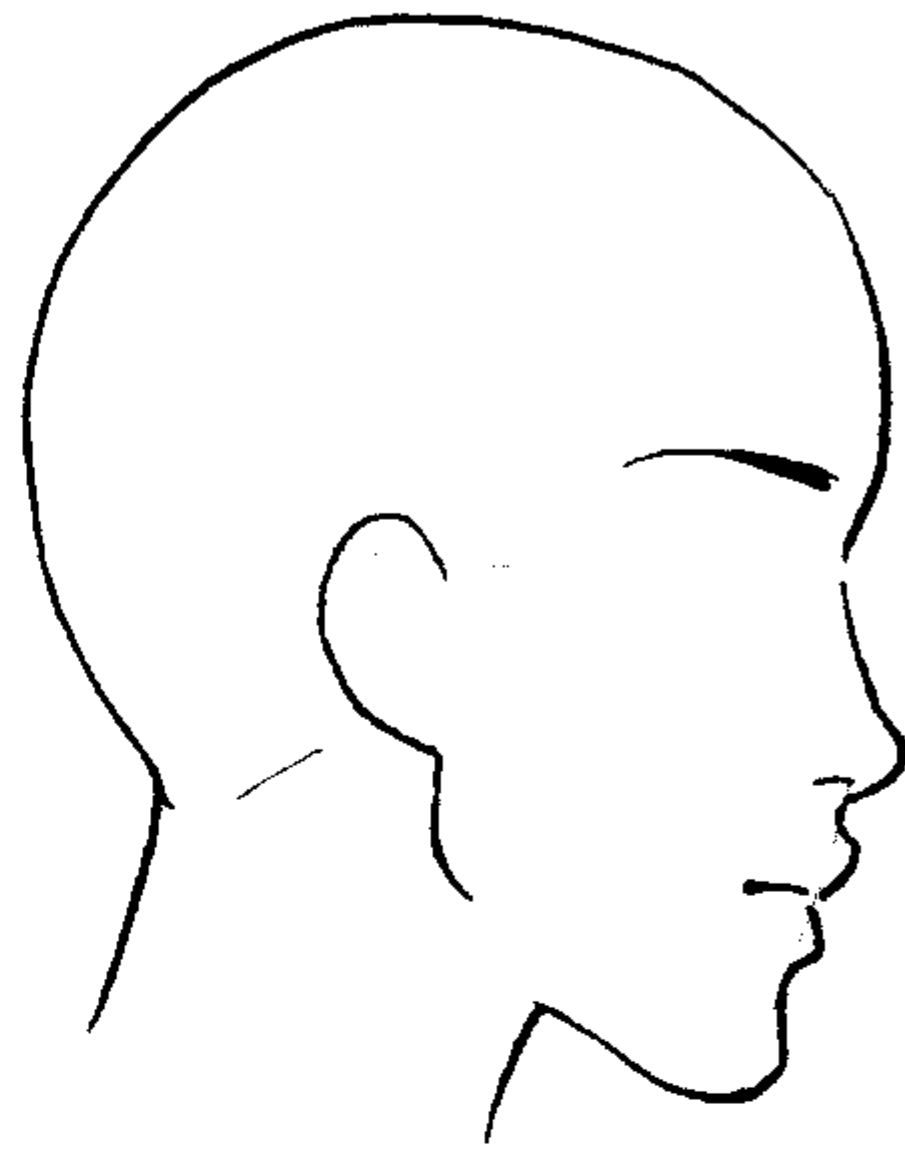
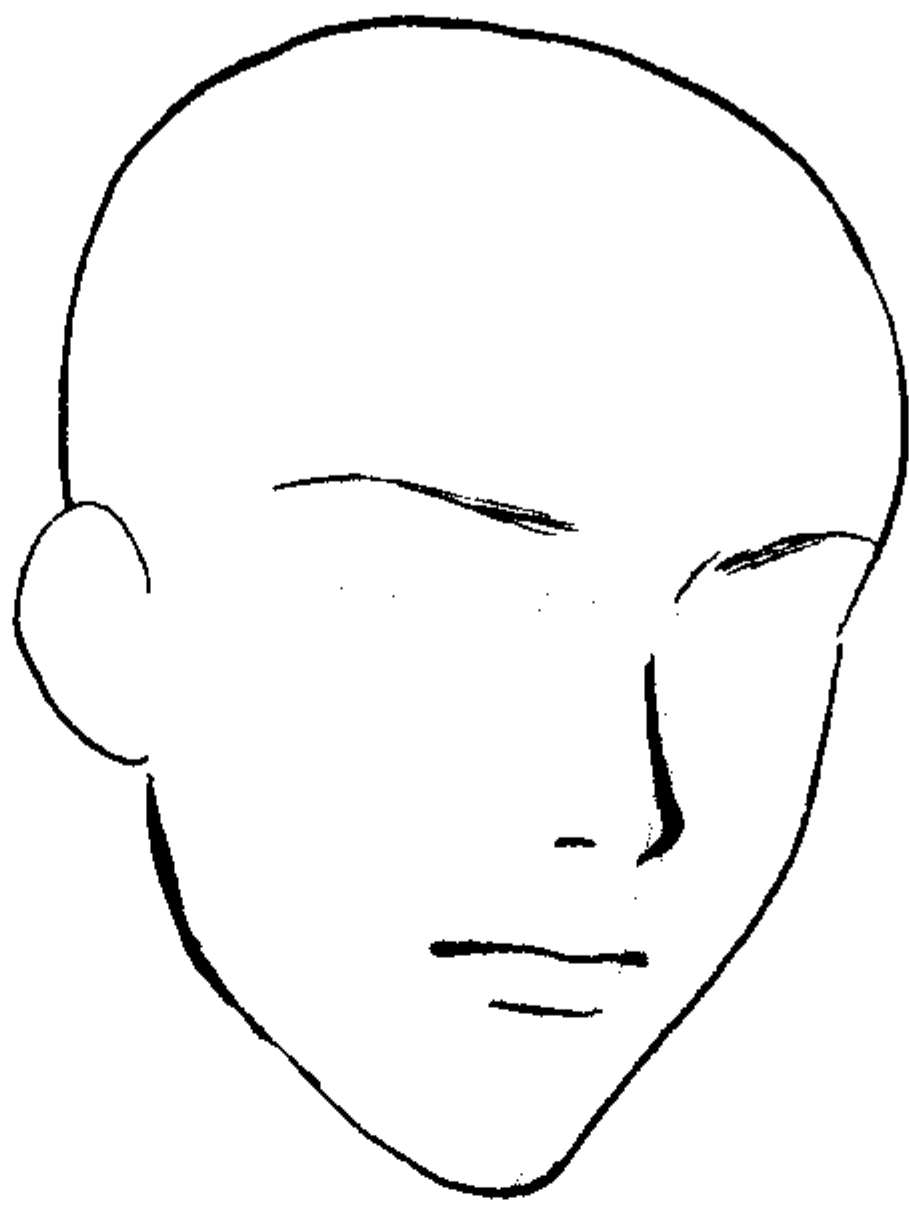
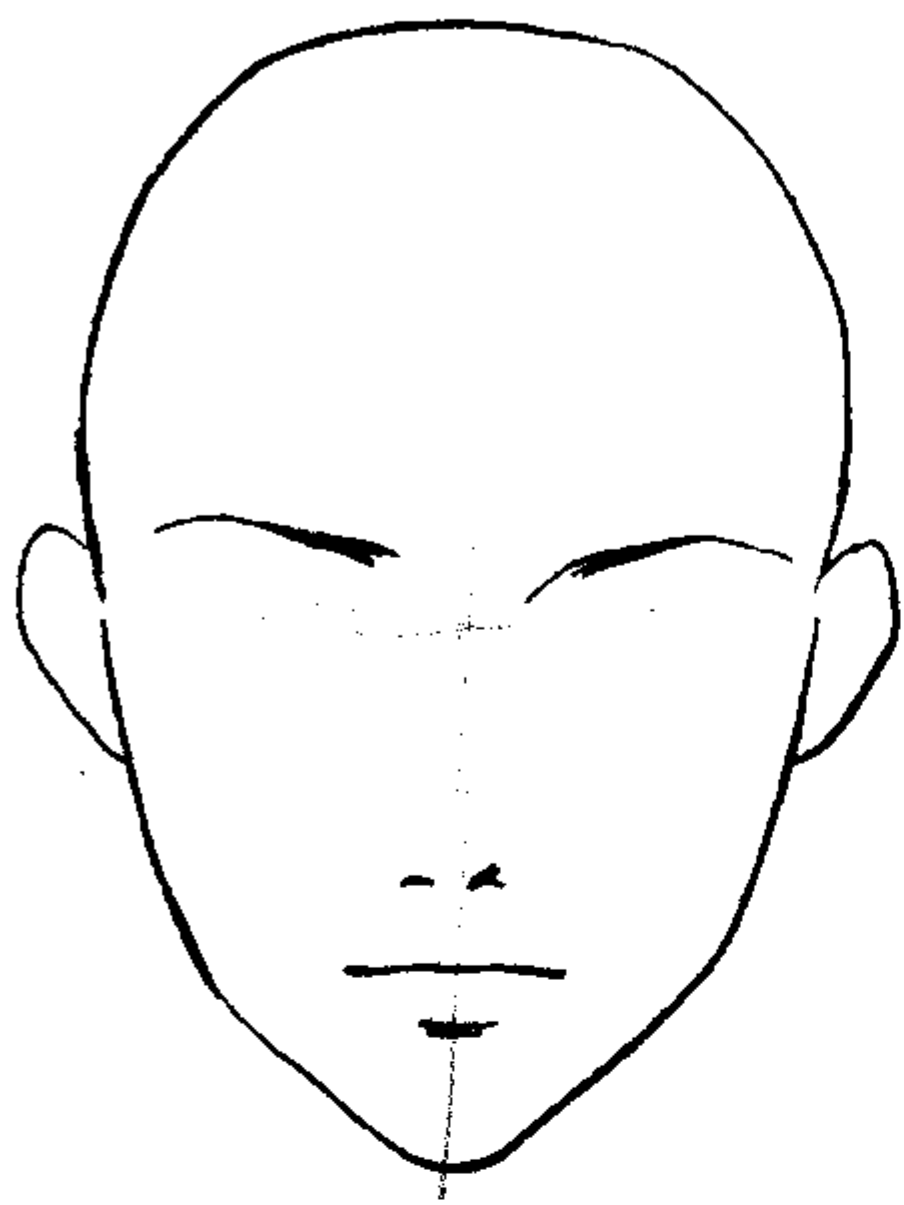
舔东西

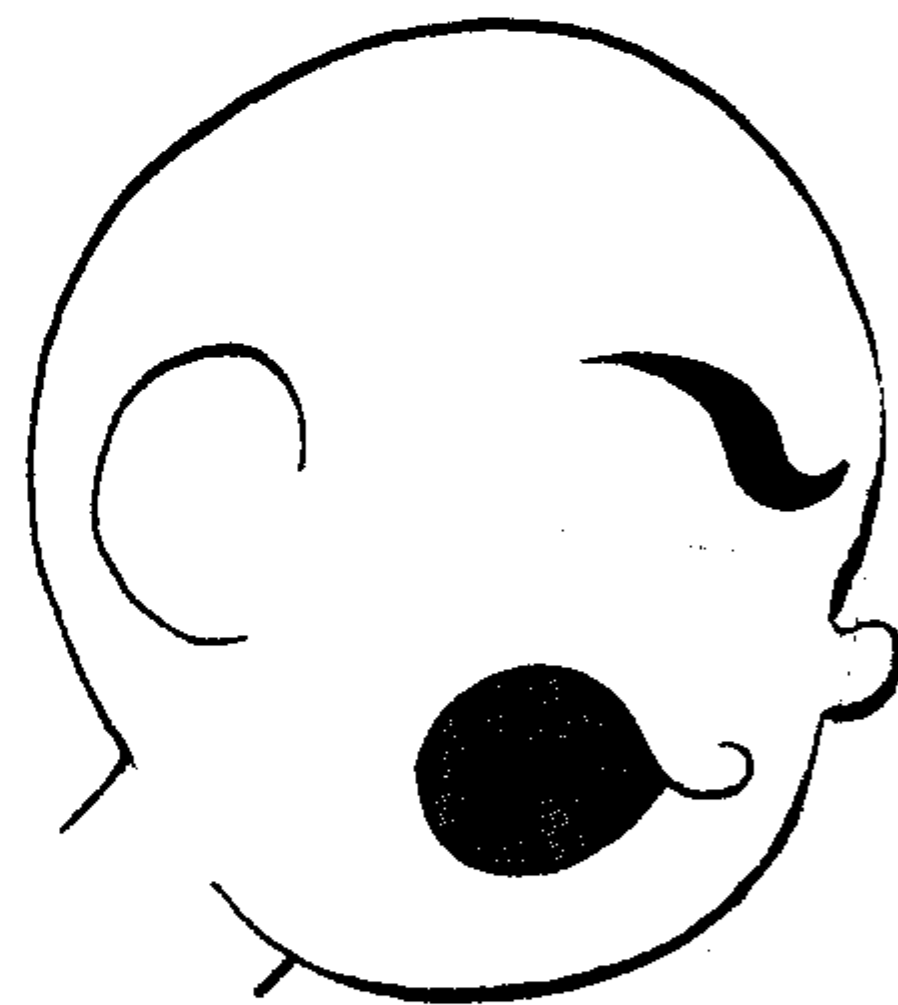
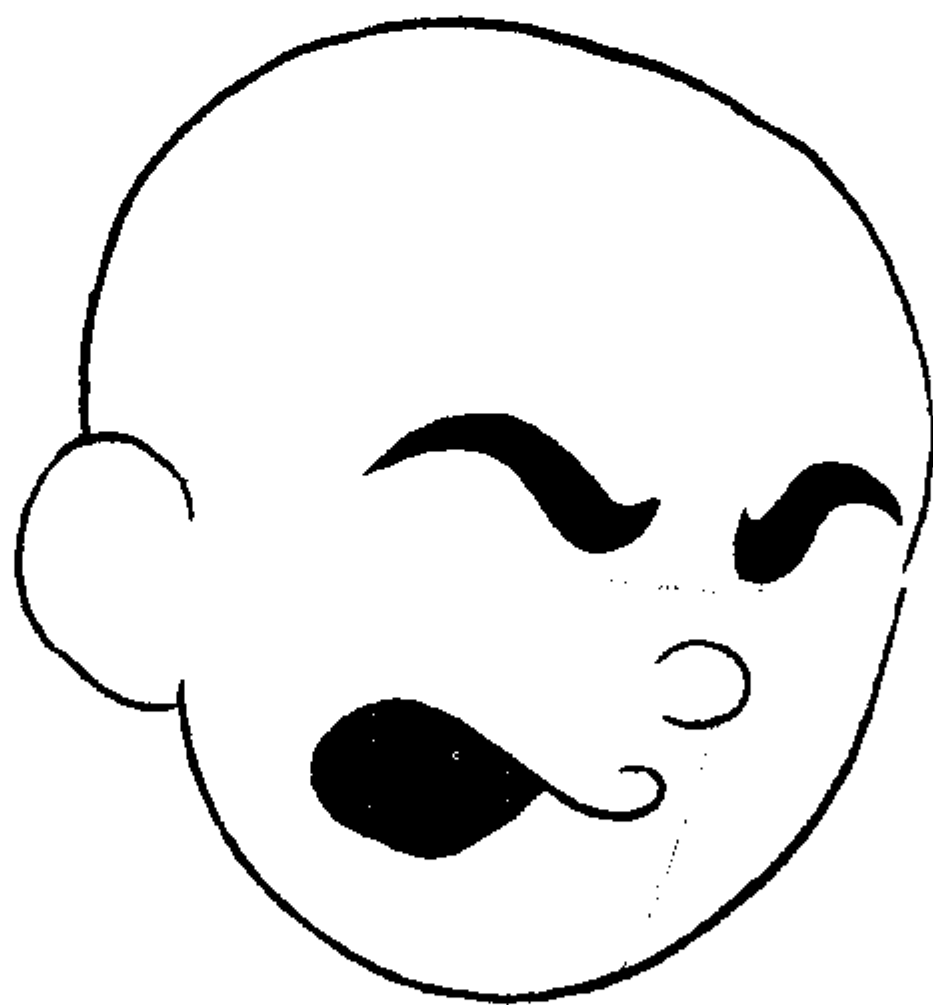
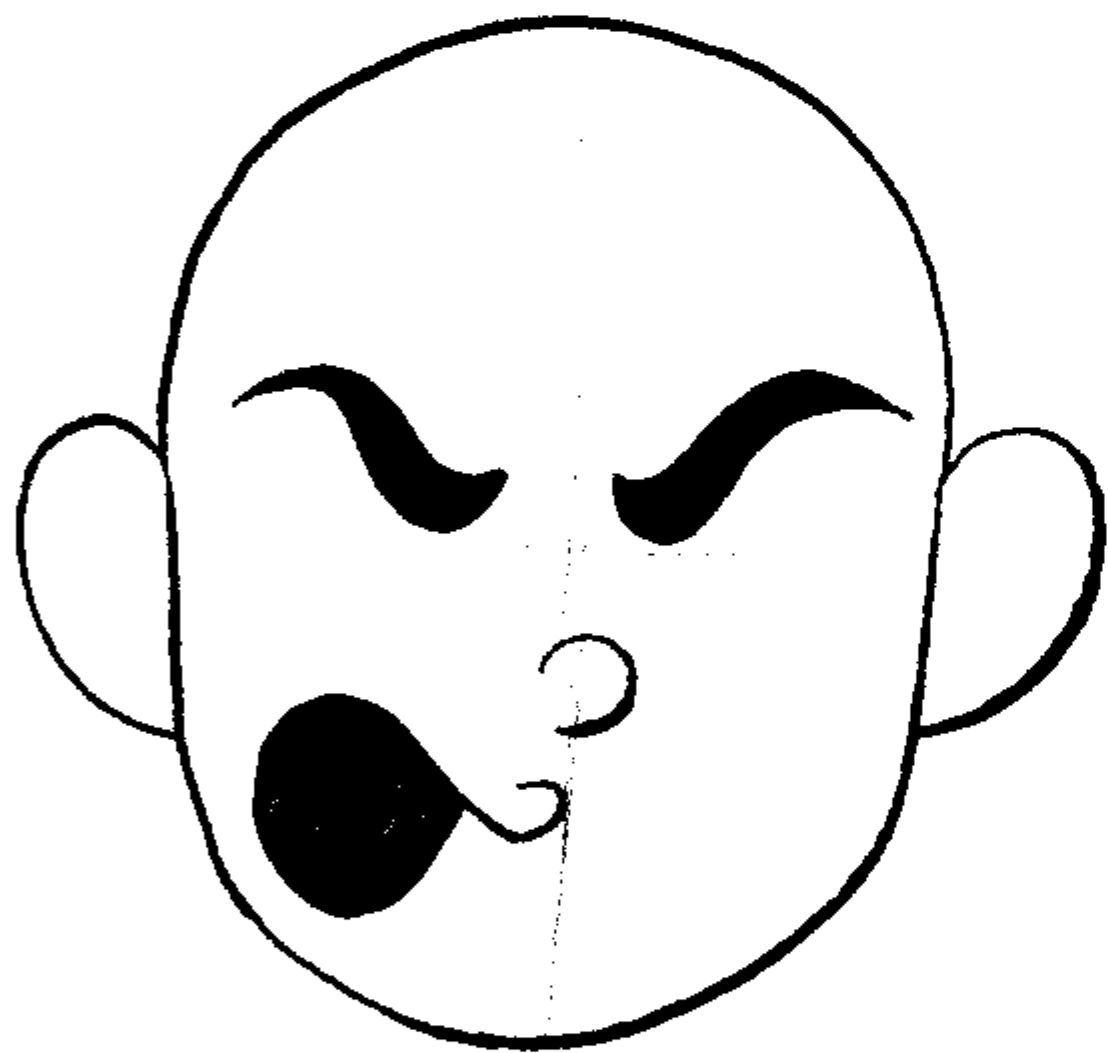
人是不可能把嘴闭上舔东西的。嘴必须张开！

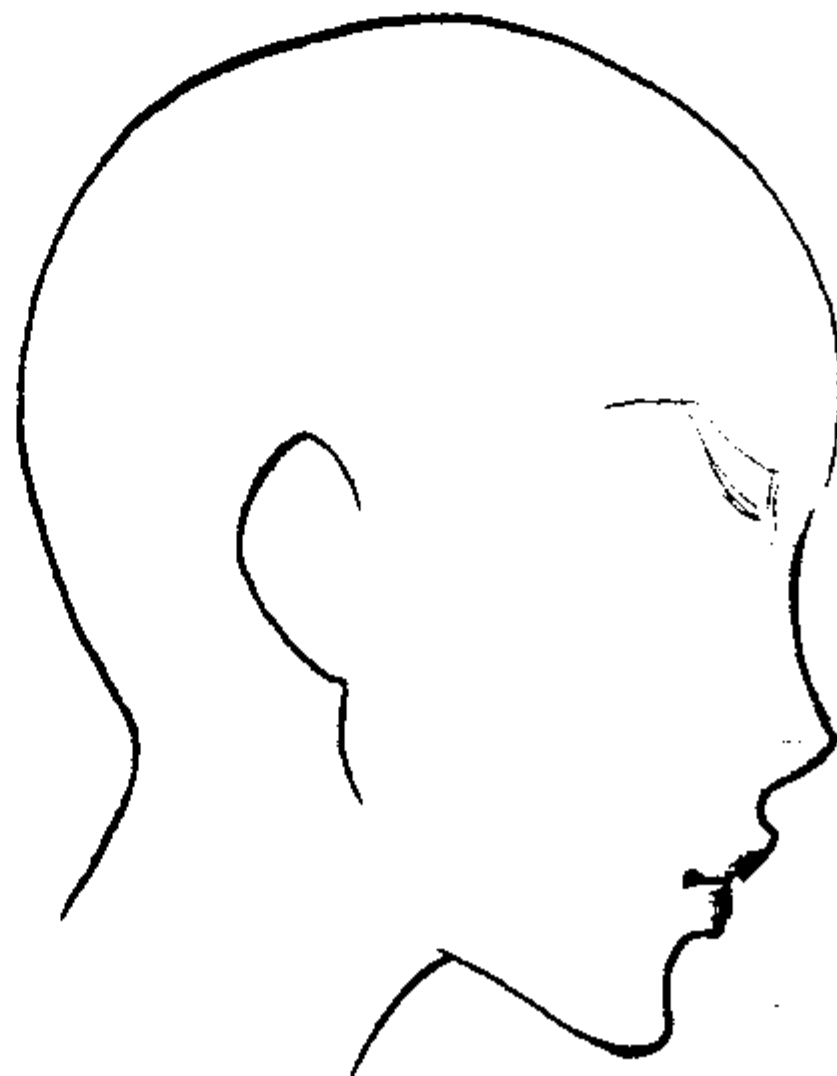
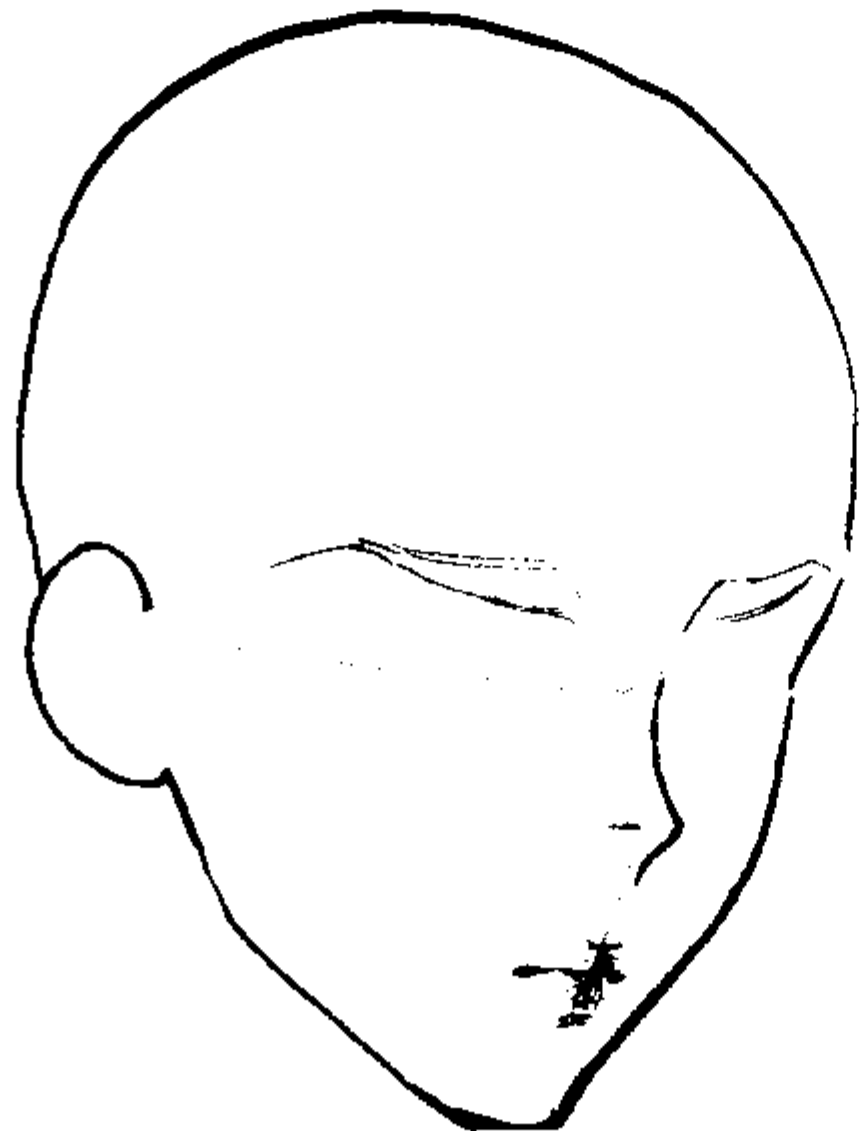
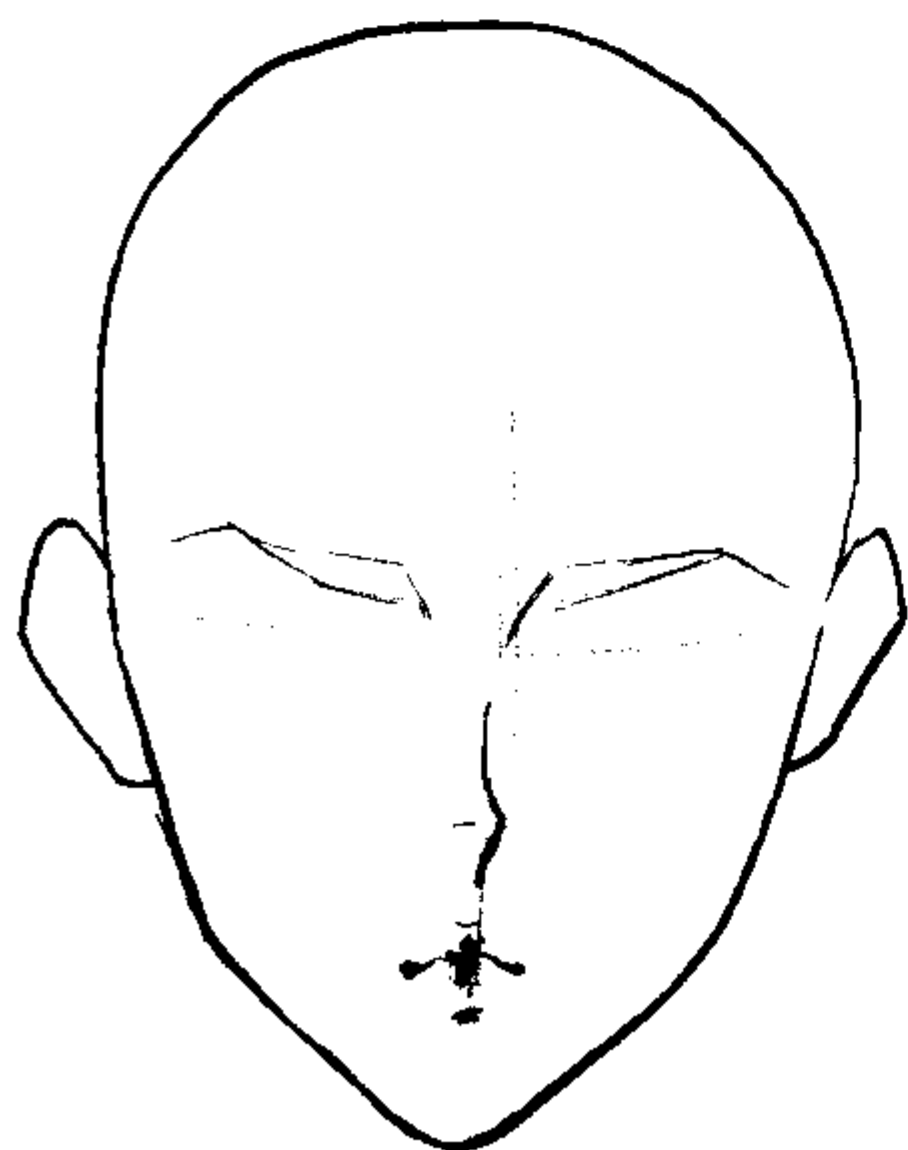
各种各样的鼻子和嘴巴

我们还是看一看卷末漫画中登场的少年们的鼻子和嘴巴吧！

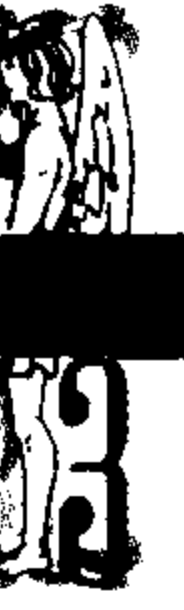
平凡太郎君的鼻子和嘴（普通）

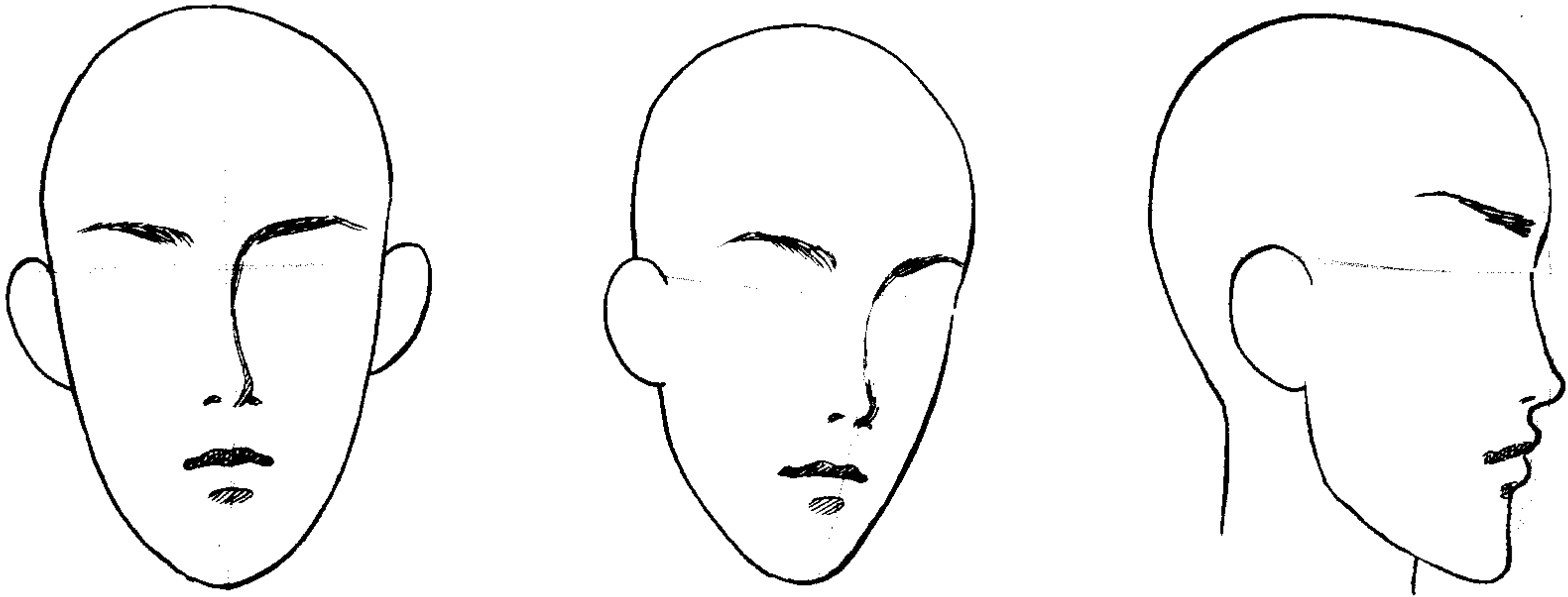
正面仅仅画出鼻头和鼻孔，非常简单。没有什么特别的地方，这正是他的特征。

猪地崖工作君的鼻子和嘴（20 世纪 60 年代风格）

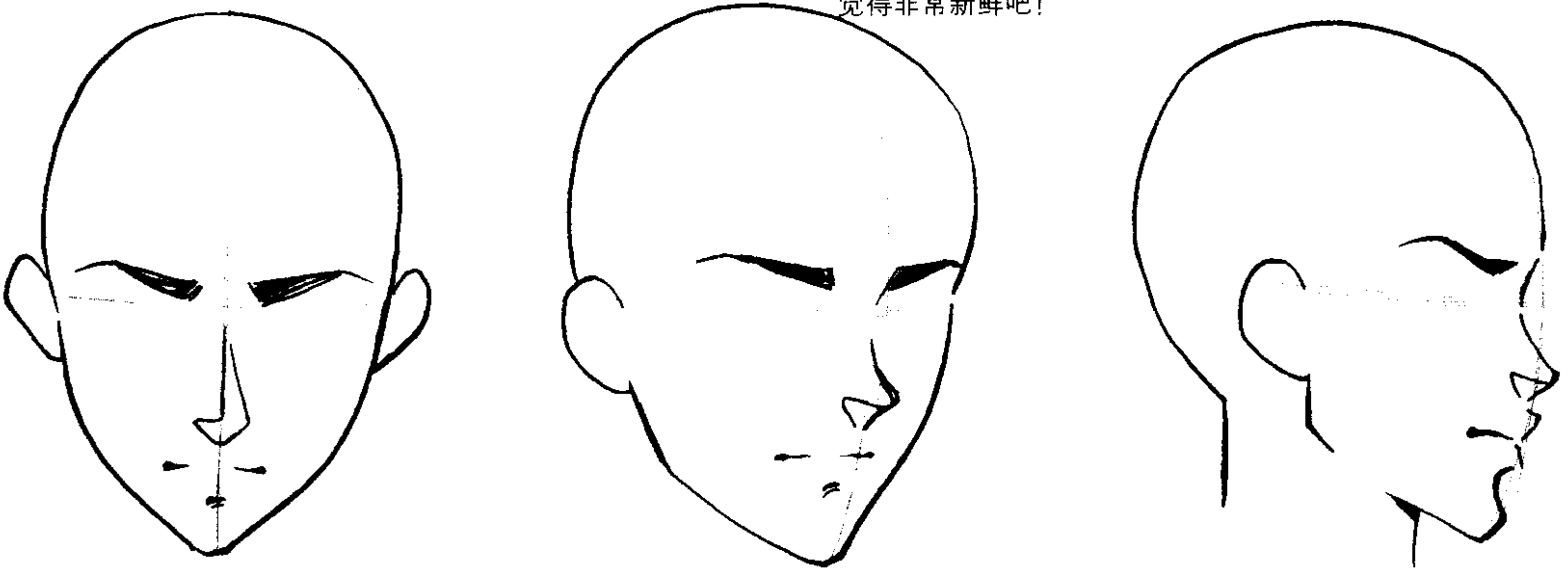
如同气球一样的头上有一个像饭团一样可爱的鼻子，而他的嘴竟夸张地向左边倾斜。这样会不会有一些喜剧性和不羁的感觉呢？总之他的脸看上去很小。他最大的特征是不管从什么角度看，鼻子的形状都不会变，画起来最简单。

梦秤乙辉君的鼻子和嘴（20 世纪 70 年代风格）

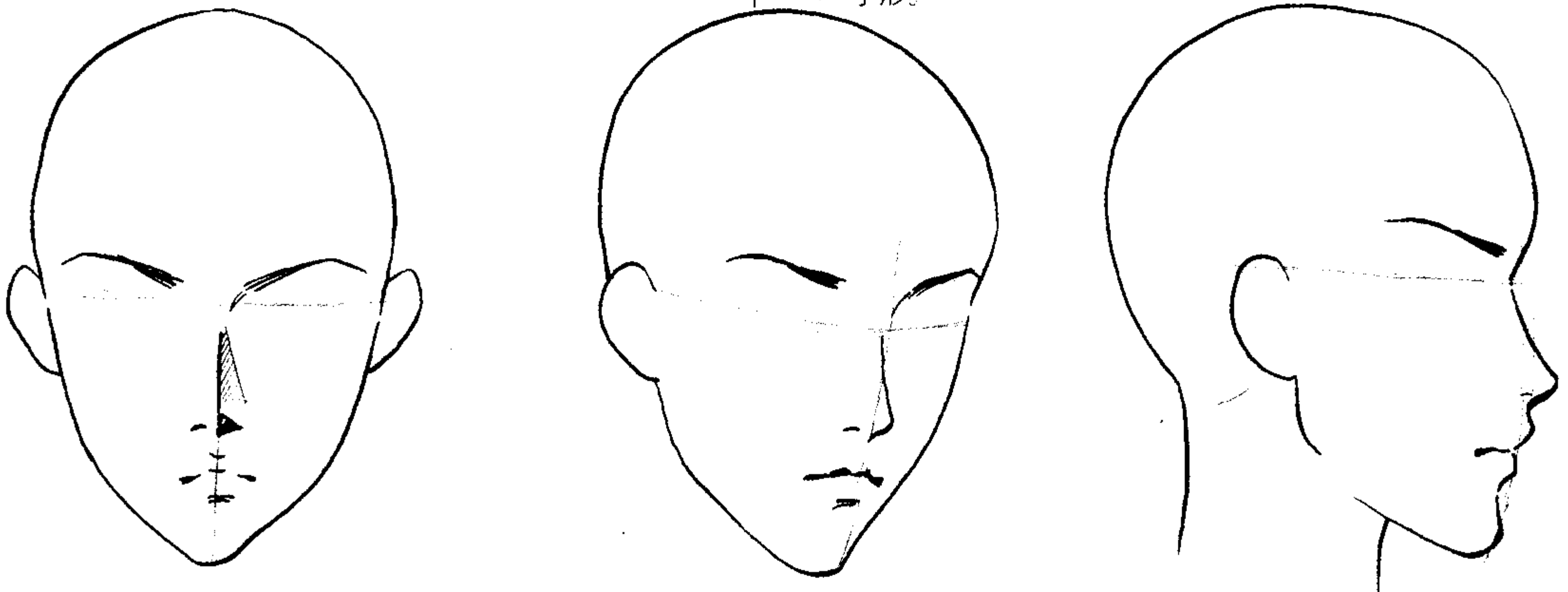
这是所谓的"希腊鼻子"和"樱桃小嘴"，鼻梁的高度一直保持到眉间。顺便说一句，鼻子上非常短的线条并不是鼻孔，而是区分鼻子的分面的线条。这个造型是没有鼻孔的。嘴的两端和中心要画得比较深，其中间或者不画，或者用细线填充上。最后，要在嘴上点上口红。

贴士

★梦秤乙辉君的嘴唇特写

用竖线和点描画，并加上高光。

翔助太郎君的鼻子和嘴（20 世纪 80 年代少女漫画风格）

用细笔勾出轮廓，中间用网格线填充，这是比较罕见的描画方法。如果稍微将线画细一点的话，可以给人纤细的感觉 。鼻梁非常长，下巴也很长，因此整体的平衡可以得到保证。

翔念太郎君的鼻子和嘴（20 世纪 80 年代少年漫画风格）

嘴的形状是“一”字形。只要将两端画准确，然后用线连接起来就可以了。嘴唇下边的线也要用点描稍微画一下。而鼻子的阴影部分则要用线稍加重，让它比较突出。乍一看，这种表现方法似乎有一些古旧，但是如果与自己画的轮郭和眼睛整体看的话，会觉得非常新鲜吧！

日根暮杉太君的鼻子和嘴（20 世纪 90 年代风格）

正面看脸部的时候，鼻子是被中线分为两半的，光源处的鼻子下面是亮的，鼻梁要用斜线添加上阴影。离鼻头越近，斜线就越薄，间隔就越大，这样可以给人自然的感觉。画嘴唇的时候，嘴角要画得比较清晰，要形成一个“へ”字形。

耳朵的画法

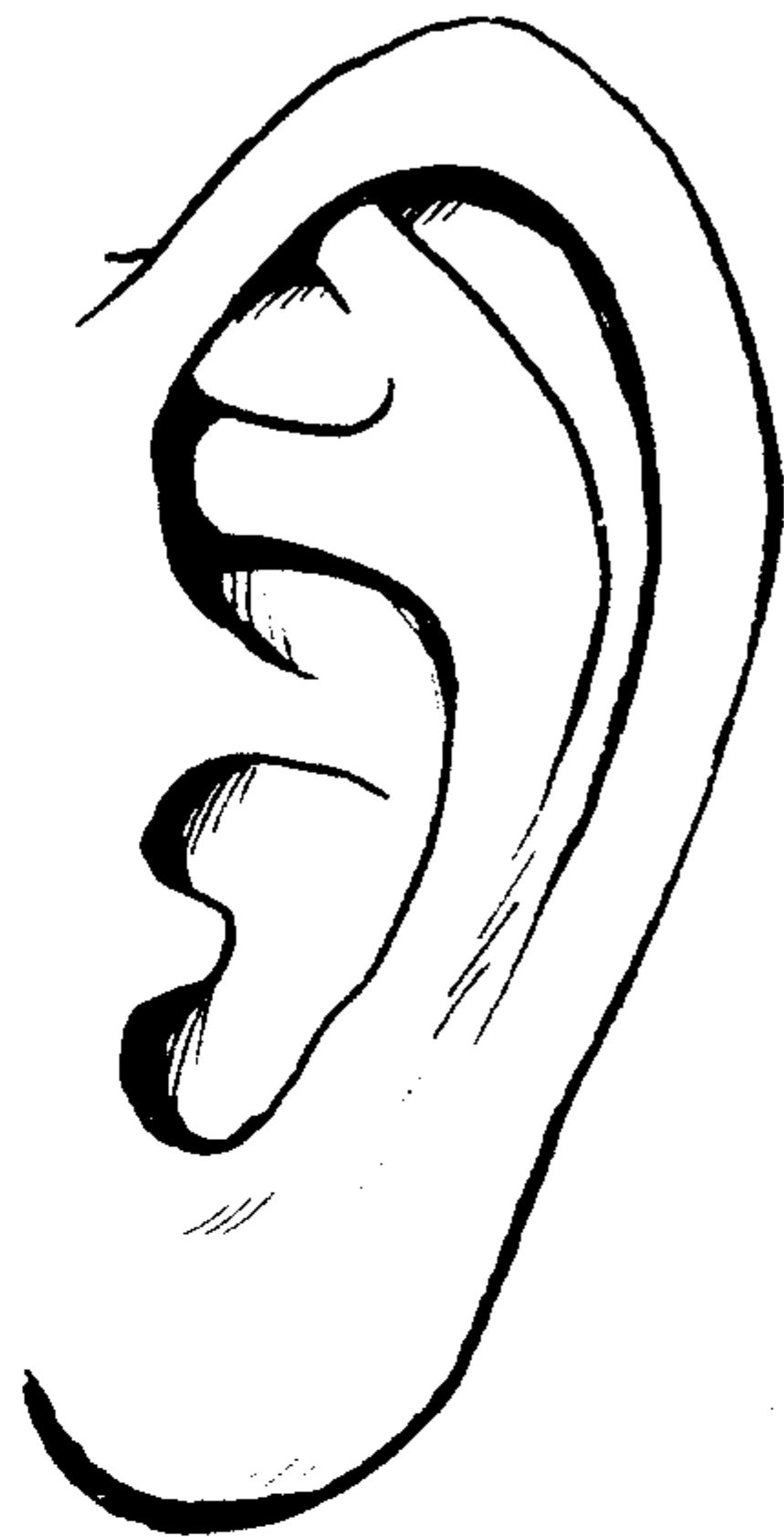
虽然每个人画得眼睛、鼻子、嘴都不一样，但是耳朵在漫画中却不是一个可以自由发挥的部位。如果能记住下面的耳朵形状的话应该就够用了。虽然看上去比较复杂，但是只要能够记住顺序，比起鼻子、嘴的画法来说要简单得多。

画耳朵的顺序

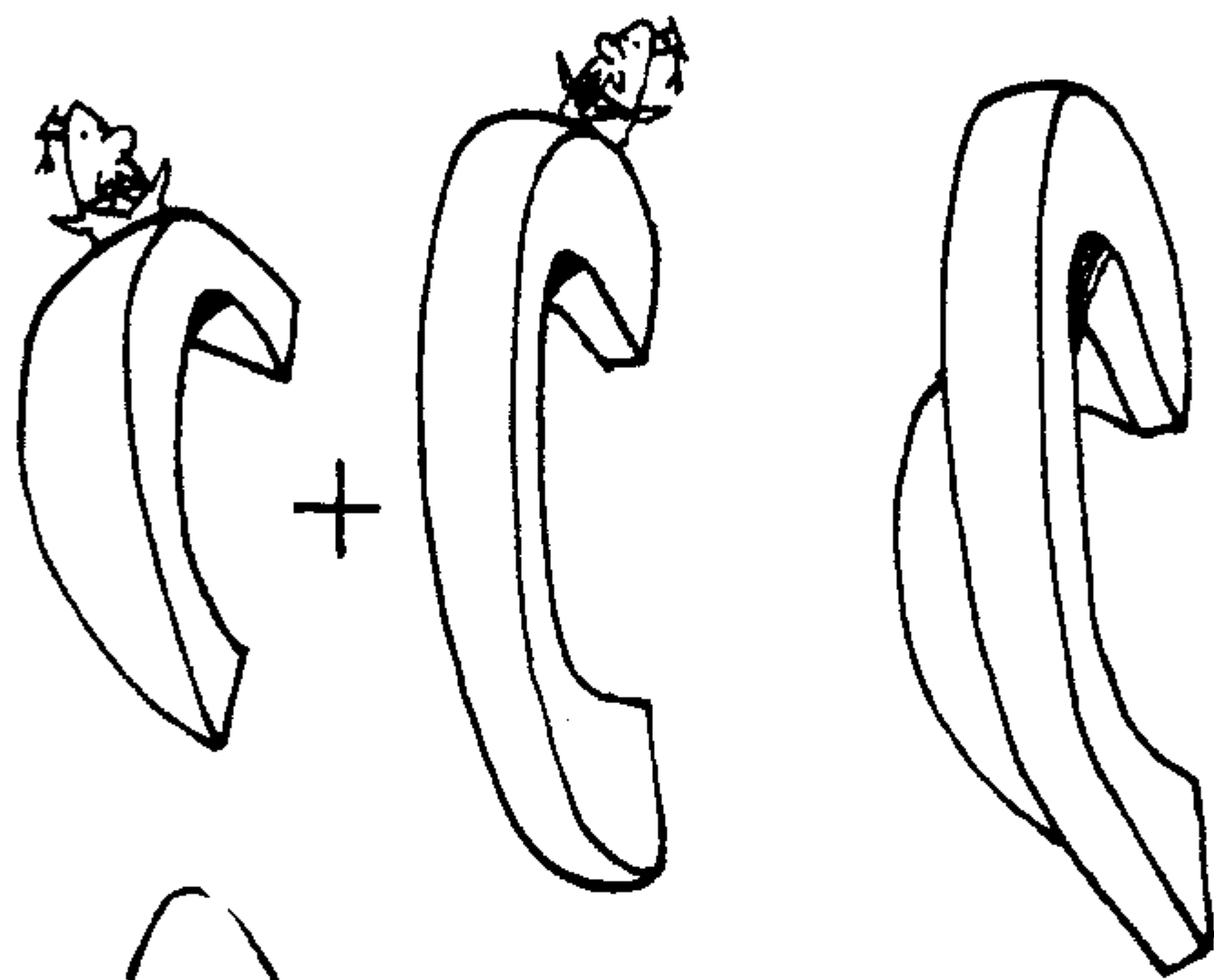
1 画出轮廓。

2 画一个如同展开了的“9”字一般的轮廓。

3 在9字的圆形中，画一个伸出的“Y”字的管子来。

4 从“Y”字的一端，画一个蚯蚓一般的，没有棱角“M”字就完成了!

耳朵的立体感

让我们从耳朵的表面和深处分别来考虑它的立体感。然后将两部分组合起来，让耳朵具有不同的角度。注意耳朵并不是平平地贴在脸的侧面!

+

耳朵是稍微倾斜的!

头部

耳朵

俯视的耳朵效果图

正面图

斜后方

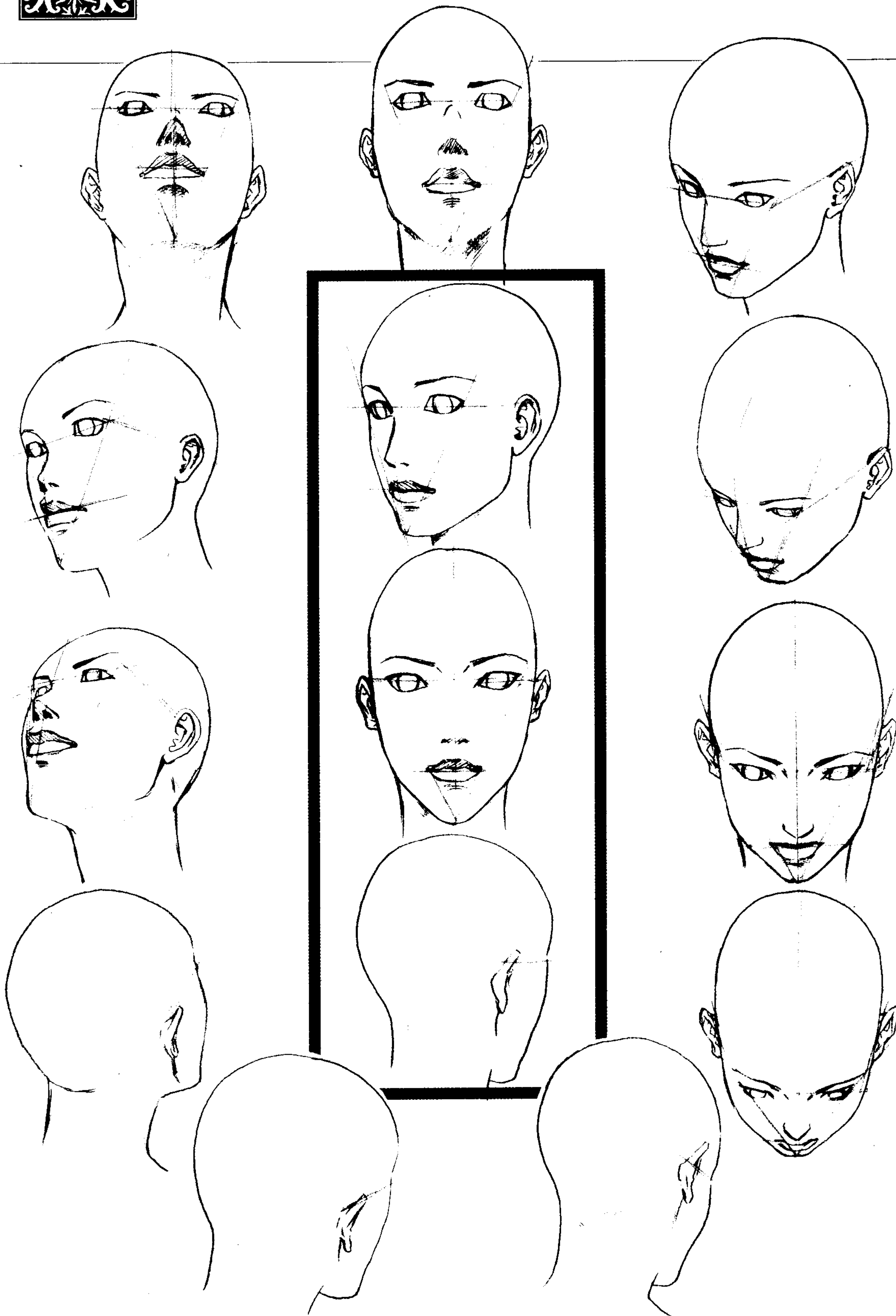
后方

斜上方

贴士

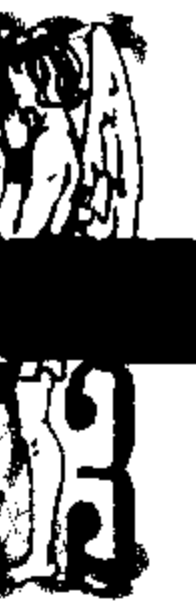
注意耳朵相对于头部的角度。

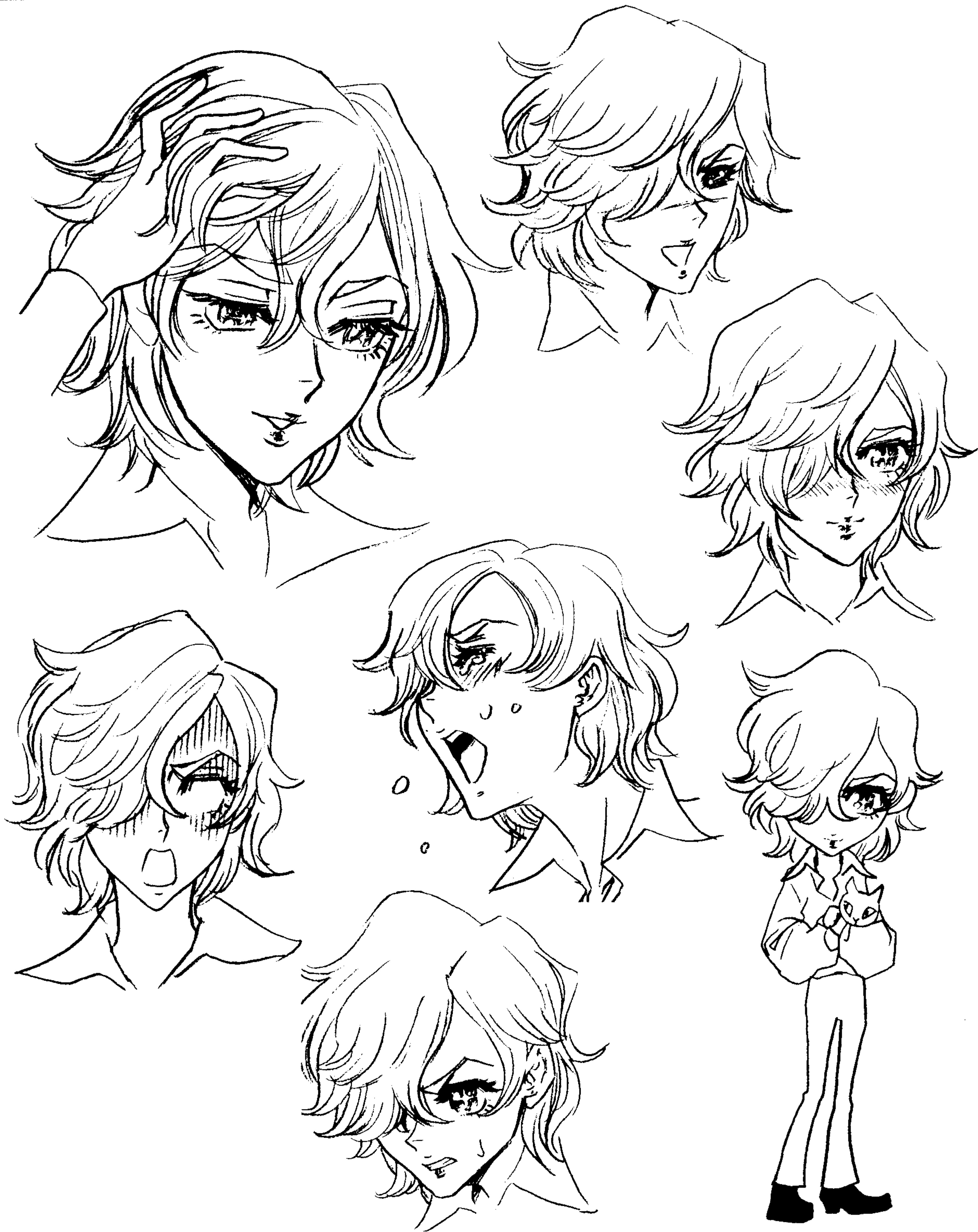
仰视和俯视的脸部样本集

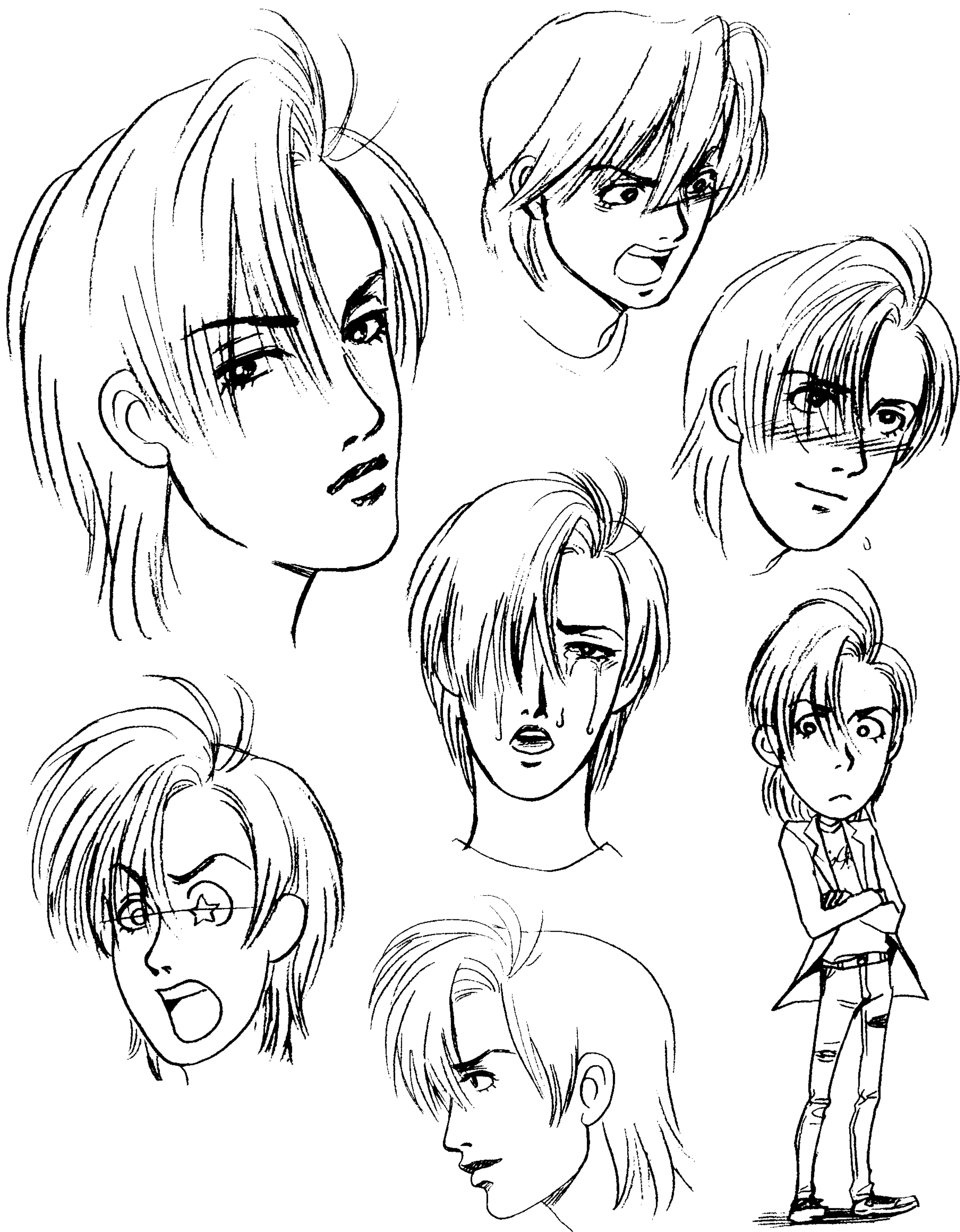
以下的样本集主要围绕着的三个没有仰视和俯视角度的脸部样本来展开变化的。我们要以这些为基准，来画出具有角度的脸部。

平凡太郎君的表情集

平凡太郎君的表情集稍微有点自恋。这次，他转到美少年学院，是来接受美少年老师以及各位前辈美少年的教育的。他有点没有主见，容易受到别人的影响，脑袋不是特别灵活。将来的梦想，似乎是要做一名"真正的美少年"。

猪地崖工作君的表情集

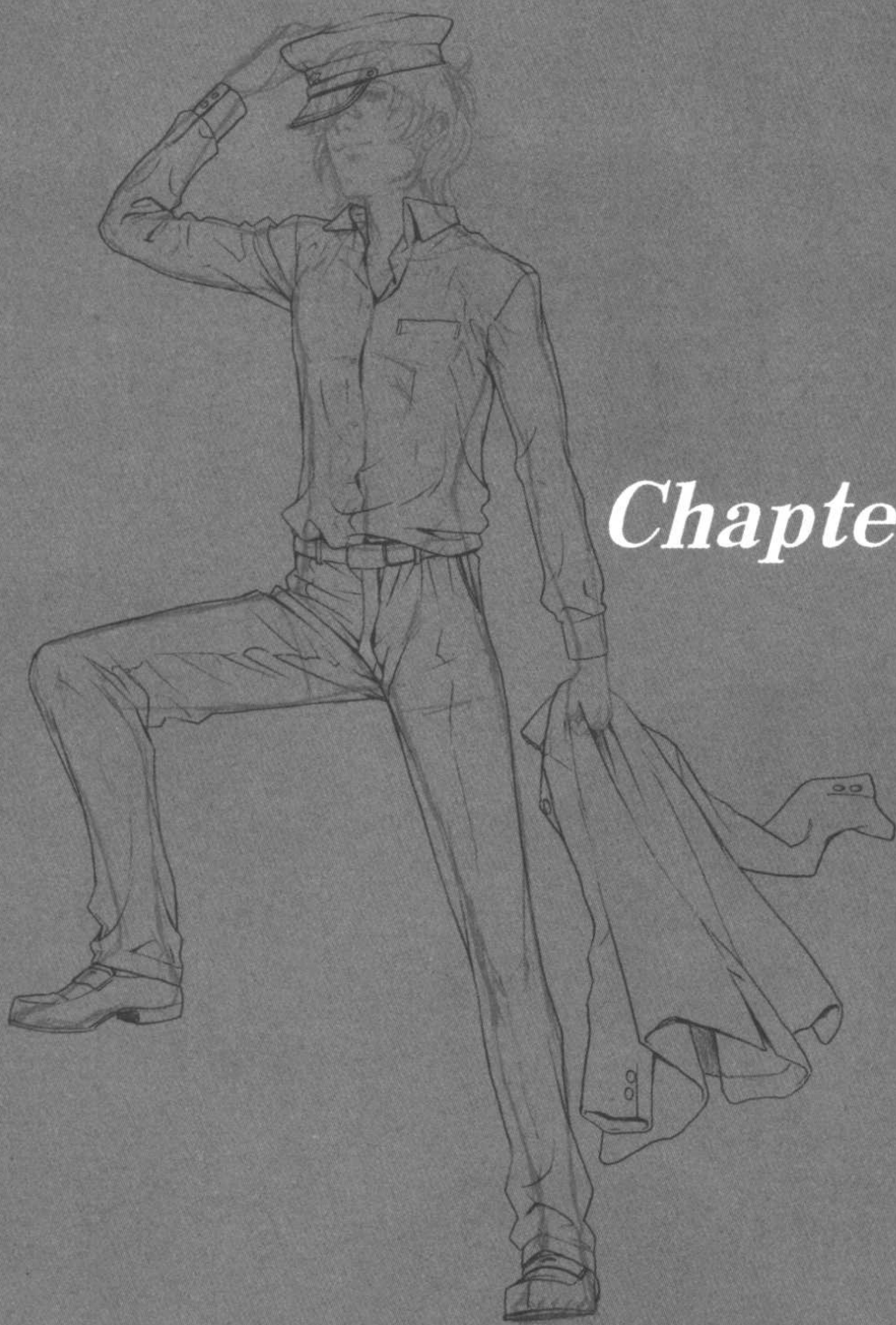
猪地崖工作君是美少年学院三年级的学生。不知是不是因为性格比较弱，容易被一些组织吸收，经常拼命地为谜之组织工作，是非常直性子的 20 世纪 60 年代风格的美少年。由于过于努力地做一些地下工作，所以看不清他自己身边发生的事，这可能是他个性的一点瑕疵吧。但是他却是一个非常热心肠的前辈。顺便说一句，这个人通常都是处于夸张变形的状态，因此附上了他的真实样子。

梦秤乙辉君的表情集

梦秤乙辉君是学院里最爱做梦，最爱妄想的高校三年级学生。过去，他有很多心理上的阴影，他的嫉妒心以及希望被人爱的愿望是别人的三倍之多，是典型的 20 世纪 70 年代风格的美少年。只要他得到了自己想得到的东西，就会诱使它走向破灭。从某种意义上说，是比不良少年更加邪恶的前辈。但是他似乎有点妄想过剩，只要一有时间，就会陷入自己的妄想世界之中，不可自拔。

翔助太郎君的表情集

他是美少年学院二年级的学生，是学院中比较少见的肌肉派 —— 翔氏兄弟中的弟弟。他是乐队的主唱，很受女孩子欢迎，但是他却说“女人很罗嗦，我讨厌她们”。而且他比较容易发火，个性要强，老是和双胞胎哥哥 —— 念太郎吵架，是典型的 20 世纪 80 年代少女漫画风格的美少年。

翔念太郎君的表情集

翔念是美少年学院二年级的学生，翔氏兄弟中的哥哥，是具有正义感和男子气概的热血男儿，言行都非常直率。但是拿一直反驳自己的助太郎没有办法，家境比较贫困，是非常正直的 20 世纪 80 年代少年漫画风格美少年。

日根暮杉太君的表情集

日根暮杉太君是美少年学院的一年学生，是问题少年。还是小学生时，日根暮杉太君就开始迷恋上网，因此变成了一名行为怪异的现代美少年。只要有不顺心的事情，他马上就会以近似犯罪的方法对对方进行社会性的攻击，因此美少年老师也拿他没有办法。如果你给他讲道理的话，他马上会以令人吃惊的诡辩向你反击。

最新卡通漫画技法⑧
美少年造型篇

Chapter04 衣服的画法

①褶皱应该在哪里呢？
②加上哪种力才能形成这种褶皱呢？

这两点决定着褶皱的形状！

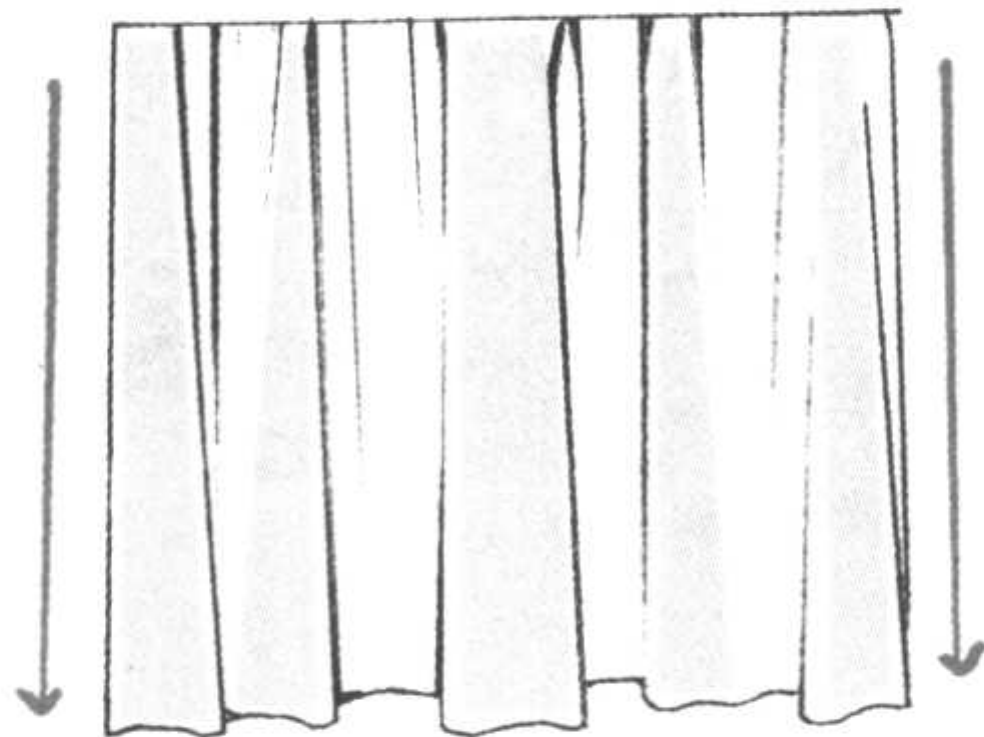
褶皱的学习

记住褶皱的样式

虽然褶皱的样式看上去非常没有秩序，很复杂而奇怪，但是大体可以划分成“重力性褶皱”和“人为性褶皱”的两种。这两种褶皱是由于布的形状，以及受力方式等的不同而有所变化的，而且重力性褶皱和人为的褶皱还会互相转换，所以要好好地观察各种衣服的褶皱吧！

重力性褶皱

图1—图3，从名称就可以解释，这是因重力作用而形成的褶皱，比起人为性褶皱来，它要画得比较接近直线，不能形成圆环状的褶皱，这是要点。

1. 下垂褶皱

特征： 窗帘状的褶皱。由于是直线形的，所以不能形成小褶皱。

要点： 要画的如同从台形的板子上垂下来一样，要将布的前后都画出来。

位置： 短裙或者披风，长袖衬衫的下摆。

2. 堆积褶皱

特征： 筒状的东西堆积在地面上形成的弹簧状的褶皱。

要点： 如同画叉子一样，越往下画叉子的纵幅就越窄。

位置： 裤子的下摆，袖口，塞进裤子里的衬衫的下摆。在紧身衣的关节部分也会出现这种褶皱。

3. 垂吊褶皱

特征： 只有在悬挂布的一部分，才会形成的八字型褶皱。

要点： 要画得略显弧形，画出一种轻拂的感觉，越往下褶皱就越小越少。

位置： 披风边角的上部分，衬衫的胸部以下，袖子的肩部以下。

人为性褶皱

这种褶皱是受到了重力以外的力的时候而形成的略显圆滑的褶皱。当显出其他物体的形状时，或者被弯折扭曲拉伸时会形成。

4. 覆盖褶皱

特征： 下面有某种坚硬的东西时而形成的弧形褶皱，并显出此种东西的形状。

要点： 在物体和布料紧紧相连的部分不要画出褶皱。

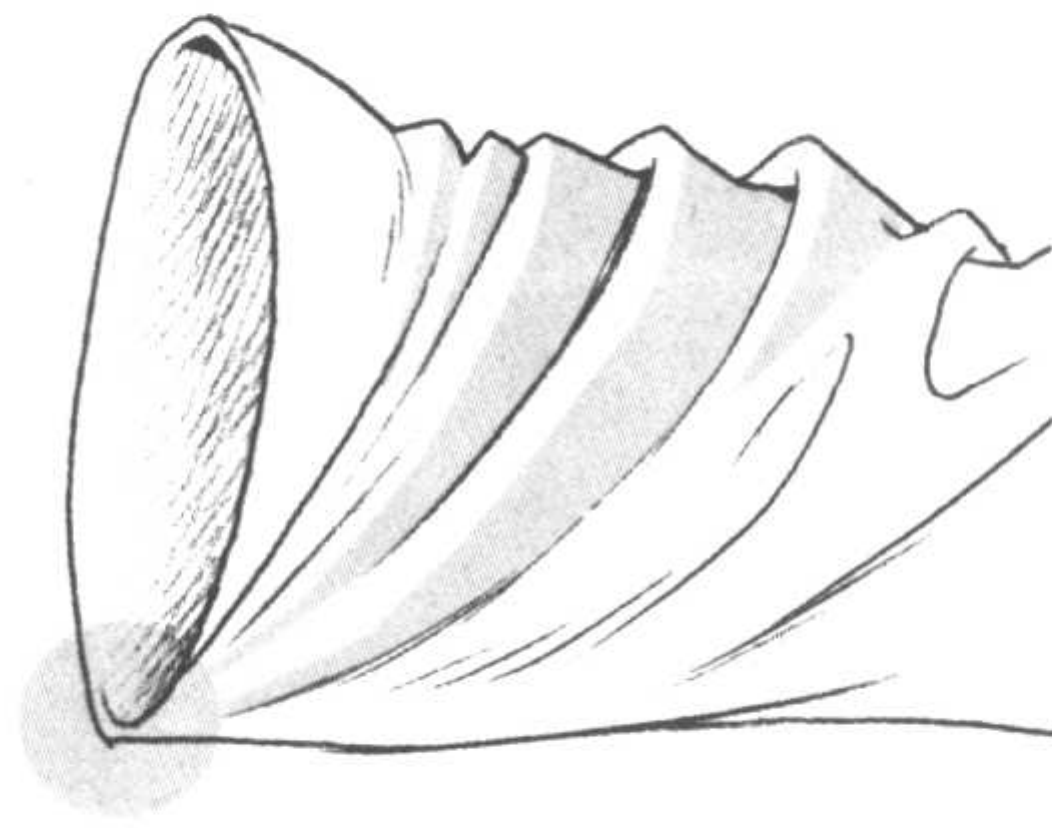
位置： 弯曲的肘部以及膝盖的顶点，胸膛。

5. 弯曲褶皱

特征： 在筒状的布料弯曲时形成的圆环状褶皱。

要点： 要像画一个个口袋一样。

位置： 弯曲时的肘部以及膝盖的内侧，肋下。

6. 拉撑褶皱

特征： 在筒状的布被拉伸的时候，一层一层地重合起来的褶皱。

要点： 好像虫子的肚子一样，向一个方向重叠着。

位置： 抬起的肩膀，大腿的根部。

7. 集束褶皱

特征： 在束起来时形成的华丽的圆环形褶皱。

要点： 从集束点由下而上密集地画。

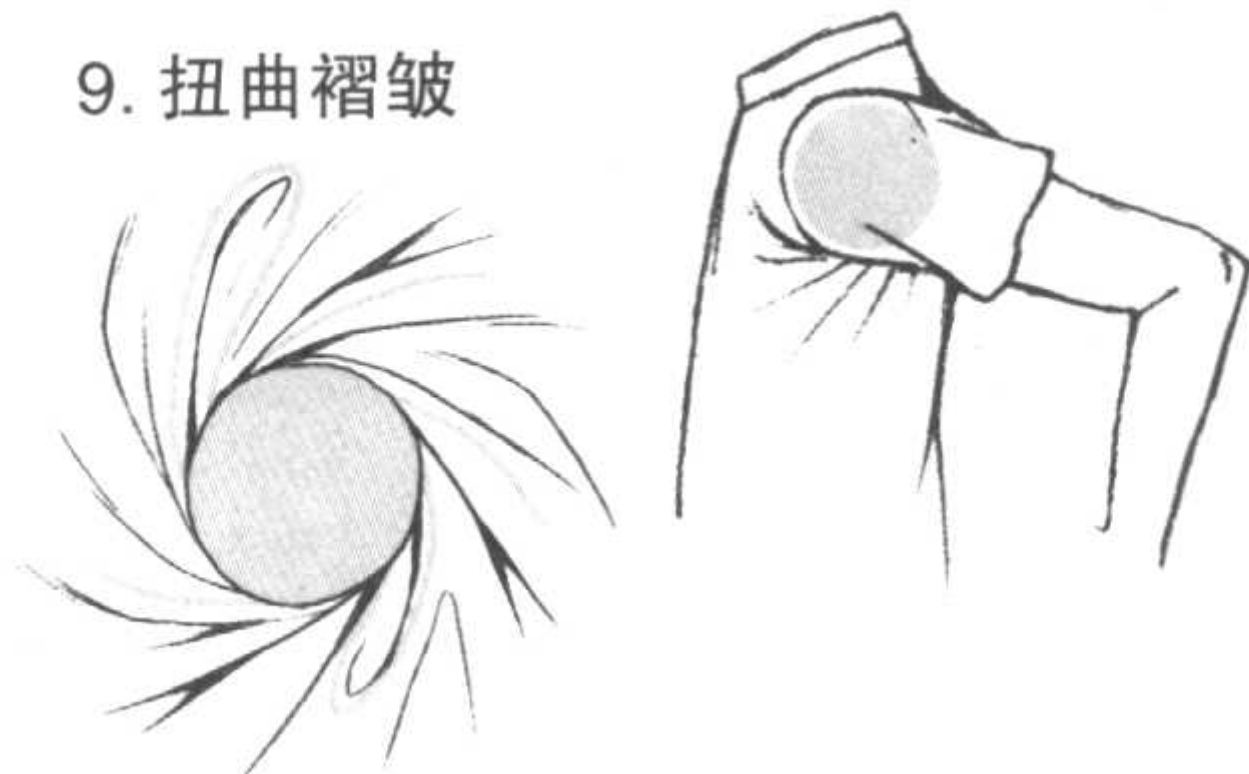
位置： 腰部，挽起来的袖口。

8. 拉伸褶皱

特征： 在拉伸时或在加上较强的力时会形成的直线性的褶皱。

要点： 一定要画成不连贯的直线。

位置： 比较新的衣服。

9. 扭曲褶皱

特征： 在扭曲布的一部分时形成的放射状的褶皱。

要点： 要像螺丝那样，沿着扭曲的方向画下去。

位置： 在手臂和脚向前后活动的时候会形成这样的褶皱。

利用衣服的样式添加褶皱！

你已经了解了这些圆环型的褶皱和笔直的褶皱的区别了吗？在接下来的实践篇中，我们将以美少年的学生服为例，看一看在这些衣服上应该填加上什么样的褶皱。

6. 拉伸褶皱

5. 弯曲褶皱

1. 垂吊褶皱

4. 覆盖褶皱

3. 垂吊褶皱

要以关节部分为重点添加上褶皱！

在布的接缝处要以褶皱代替。

关节处容易产生褶皱

2. 堆积褶皱

7. 集束褶皱

5. 弯曲褶皱
6. 拉伸褶皱

2. 堆积褶皱

5. 弯曲褶皱

3. 垂吊褶皱

4. 覆盖褶皱

布的接合处用线表示

2. 堆积褶皱

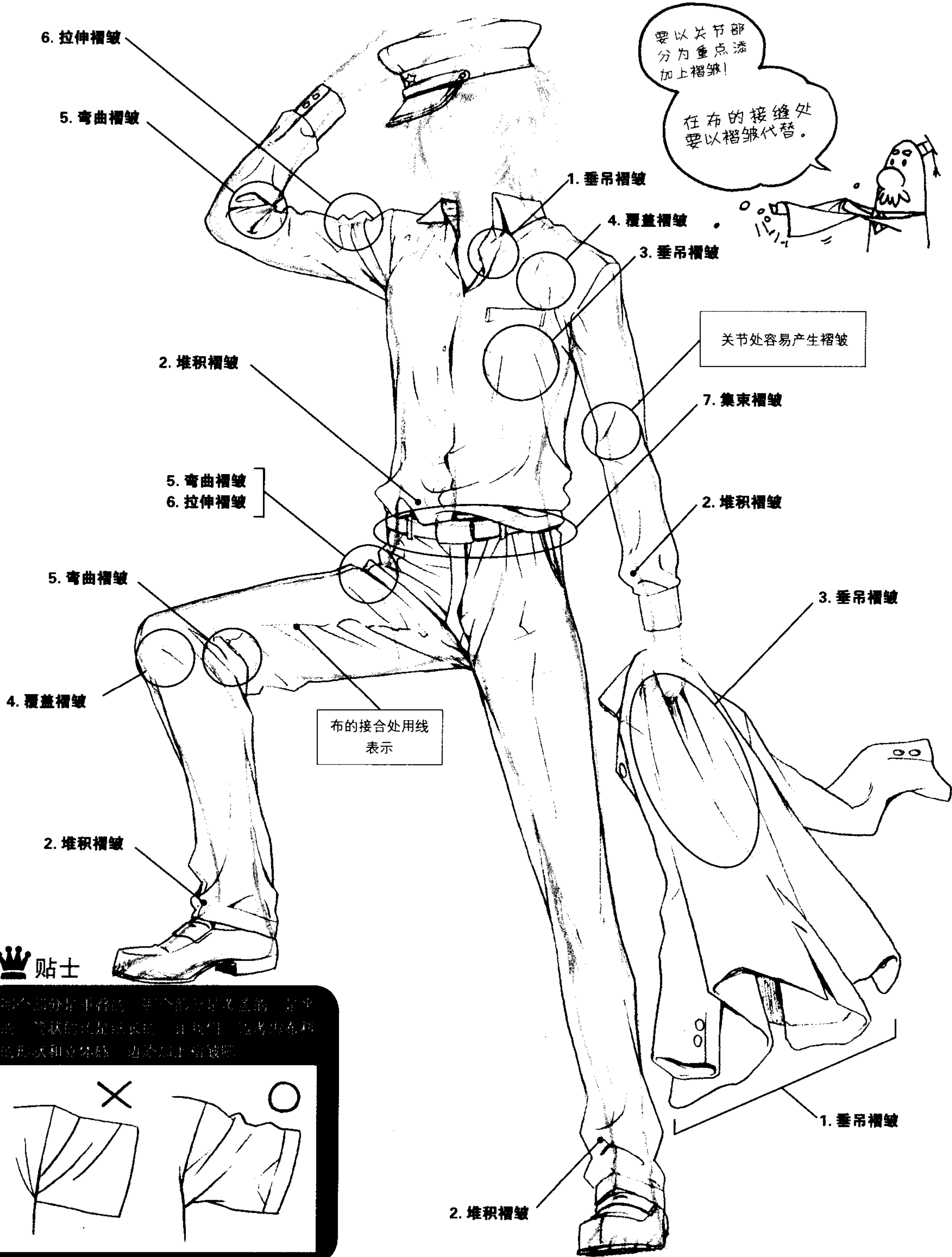
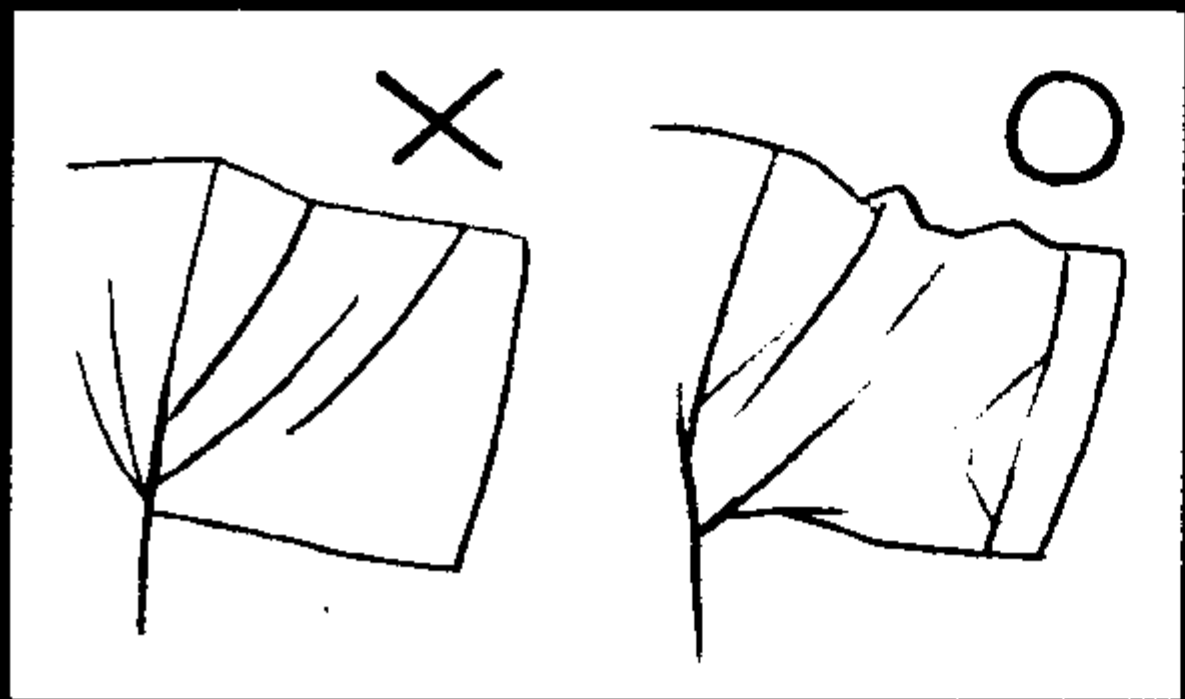
1. 垂吊褶皱

2. 堆积褶皱

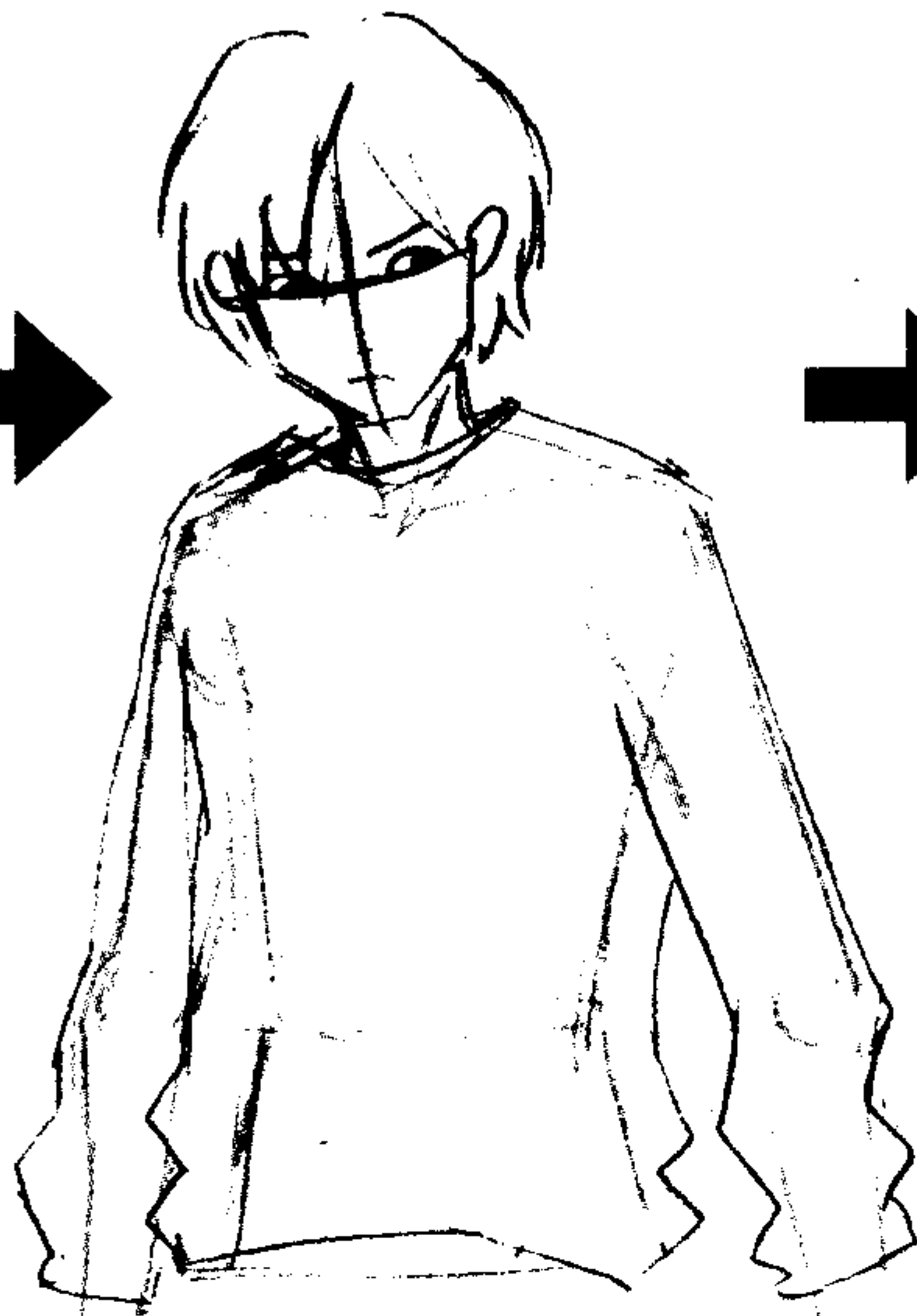
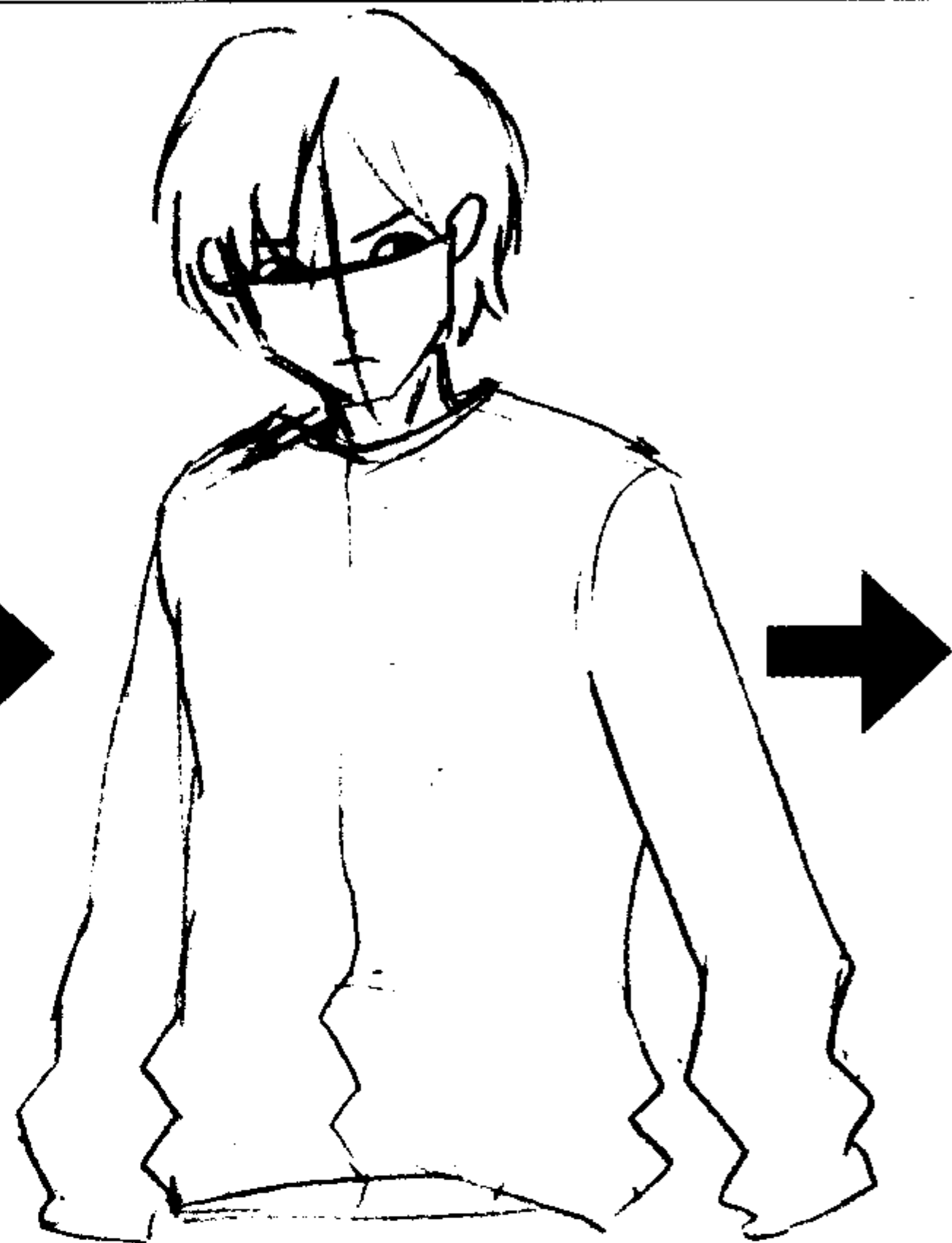
贴士

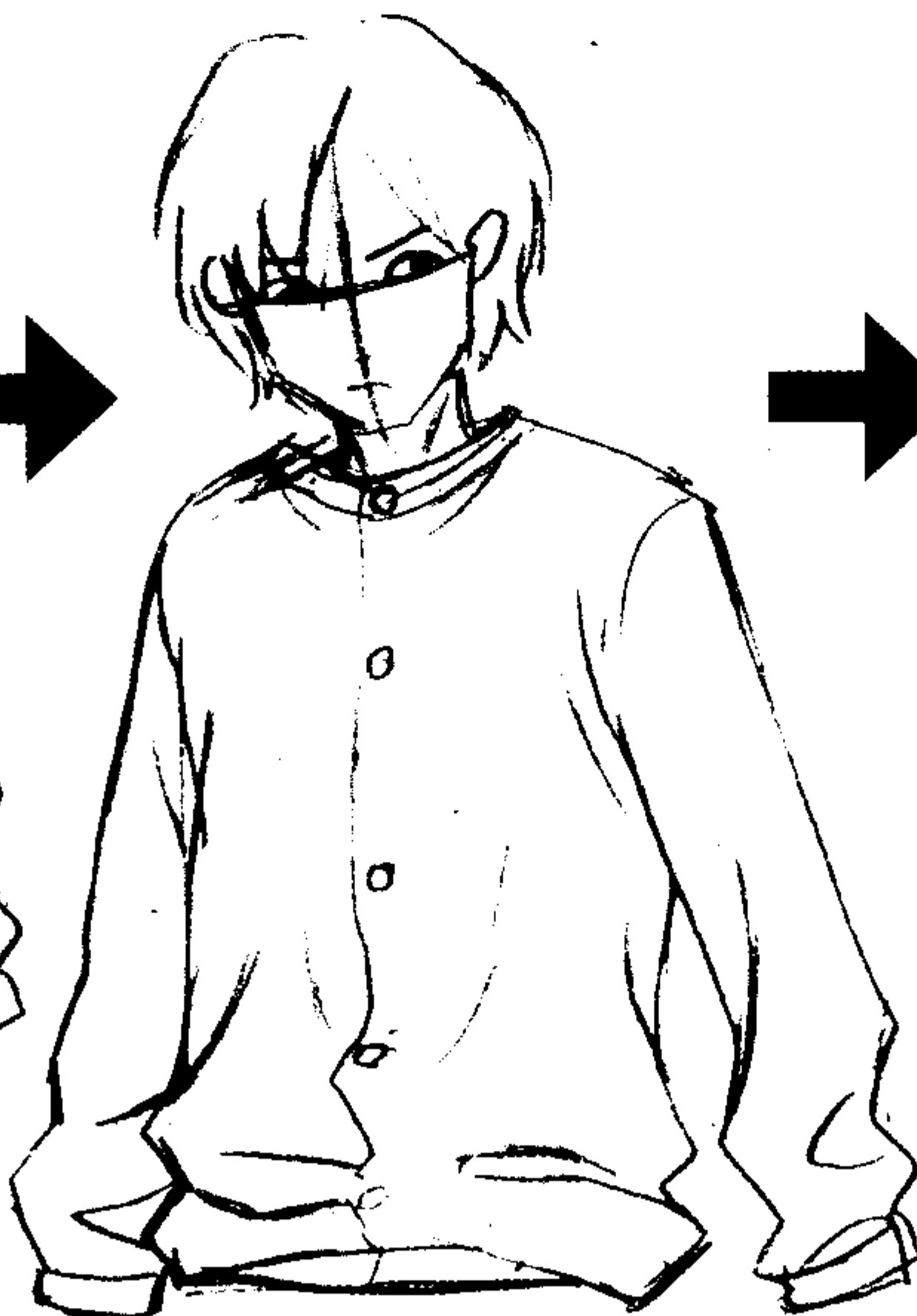
[illegible]

×

○

画褶皱的顺序

基本上先要勾画轮廓，然后确定大的褶皱，最后要画添加小的褶皱作为润色。

1 画出最基础的身体架构
身体可以指示出褶皱的形成位置。必须要画出来。

2 画出衣服的轮廓
要注意布的厚度，同时用直线大体地画出来。

3 画出缝线以及接缝处
这些也左右着褶皱的位置。在画之前要确定下来。

4 画出一些大的褶皱
首先，要画一些关系到轮廓凸凹的比较深的褶皱。

5 画一些小的褶皱
为了表现细节，要画一些比较浅、细小的褶皱。

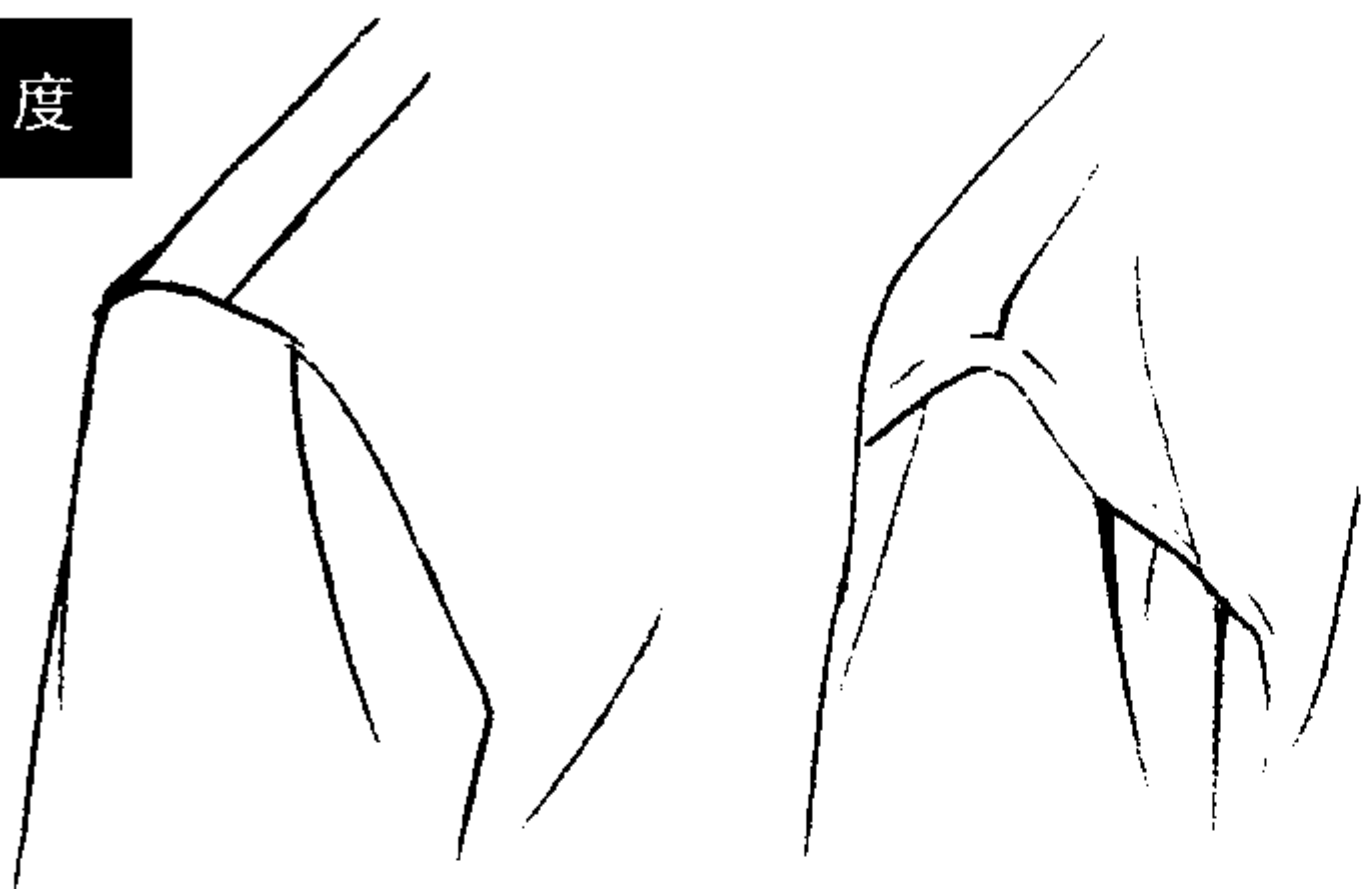
6 整理线条
若是柔软的布的话，要将线条整理得圆润一些，若是坚硬的布的话，要画成直线。整理线条的同时，要调整质感。

如果将褶皱和褶皱的交叉点，以及弓形褶皱的中心圆环的一部分画得粗一点的话，可以增强立体感。

弓形
交叉
圆环

理想的衣服＝硬度＋厚度＋大小

如果要表现衣服的质感，首先要确定布料的硬度和厚度。然后，进一步结合衣服的大小（是紧身的还是宽松的），这样，就可以画出理想的衣服了！

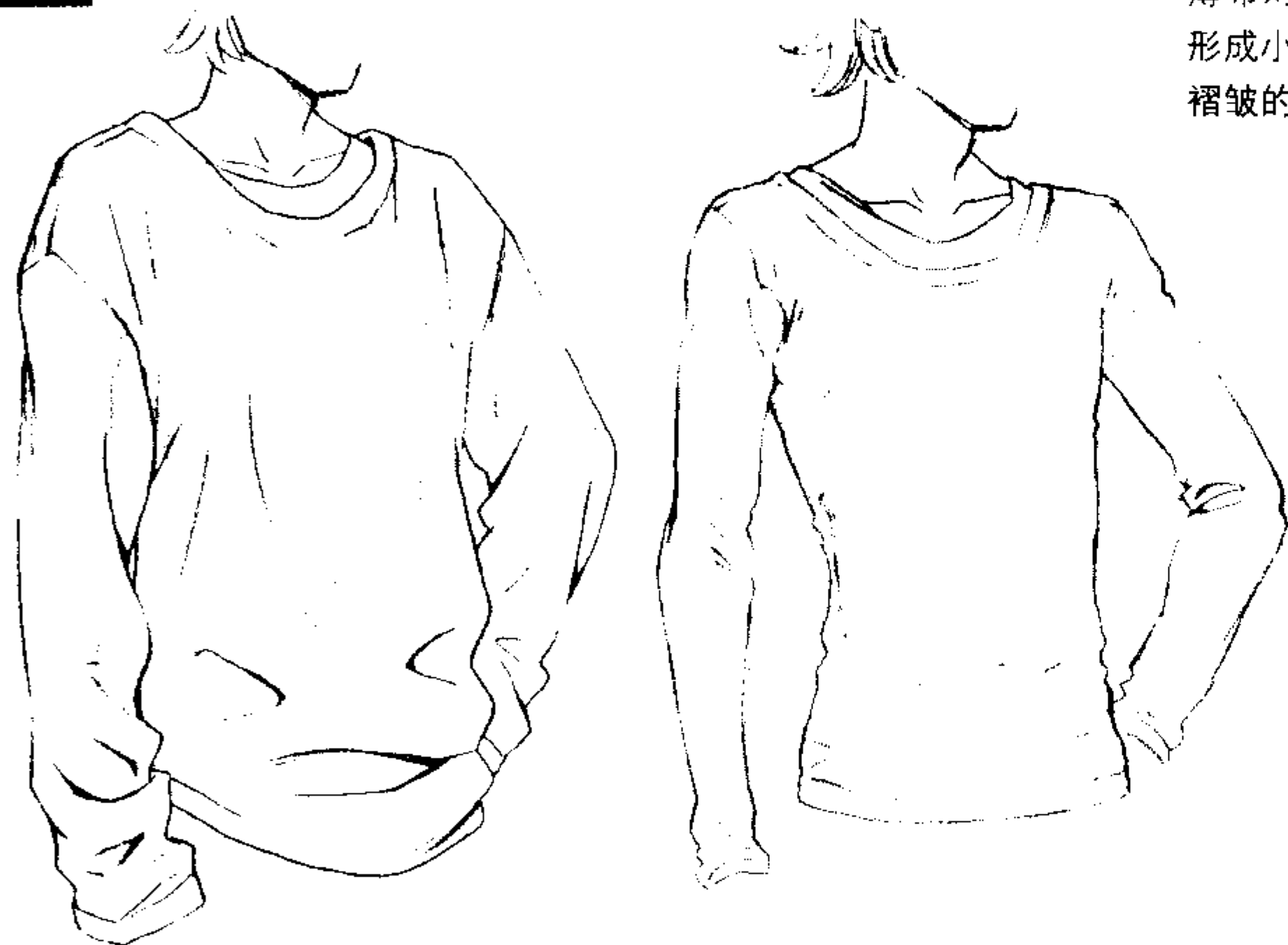
硬度

● **坚硬的布**
缝线和褶皱是直线的，非常坚硬，肩头的布并不紧包身体，而是撑起一个角来。

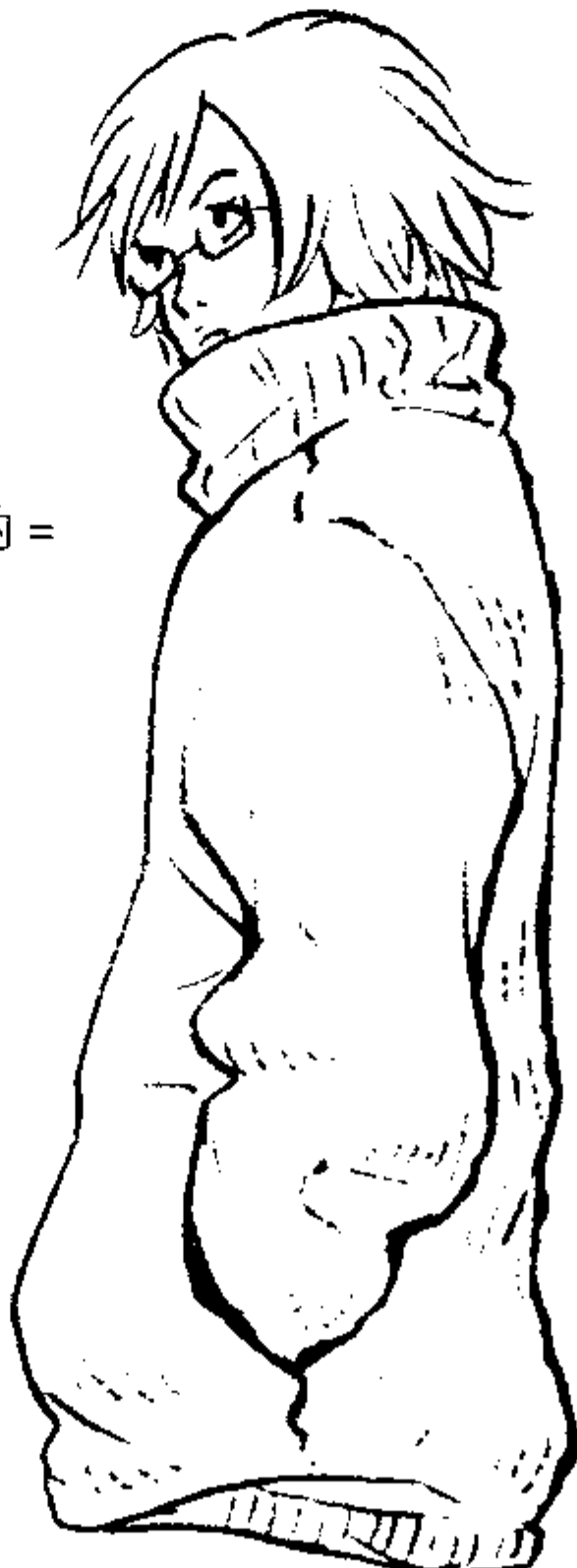
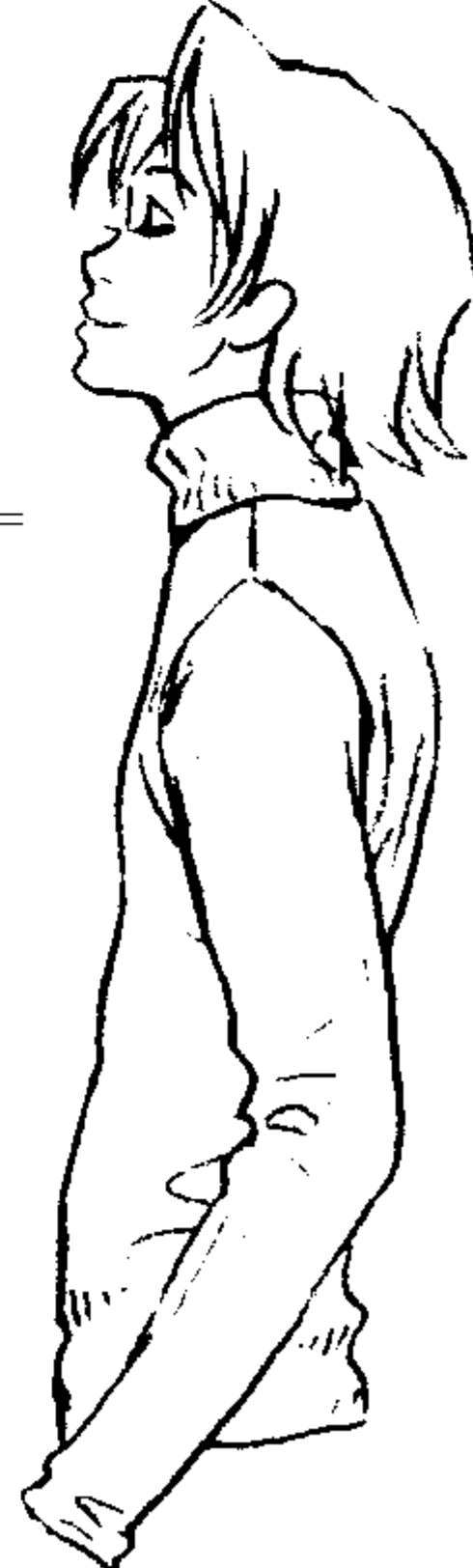
● **柔软的布**
缝线和褶皱都非常柔软顺滑。容易受重力影响。肩头的布紧贴身体，自然垂吊下来。

厚度

● **薄布**
薄布对身体的小的凹凸也有反应，形成小的褶皱。
褶皱的宽度＝狭窄褶皱的量＝多

● **厚布**
只形成大的褶皱（主要在身体下方），不画细微的褶皱。
褶皱的宽度＝宽阔褶皱的量＝少

大小

● **宽松的服装（左）**
由于重力的影响，布料集中在袖口以及下摆，形成大的堆积褶皱。总之要注意重力额影响，让布垂下来。

● **紧身的服装（右）**
身体的轮廓非常明显，即使是小的凹凸也对褶皱产生影响。主要在关节部分形成堆积褶皱，没有褶皱的大小区分。

学生服和正装

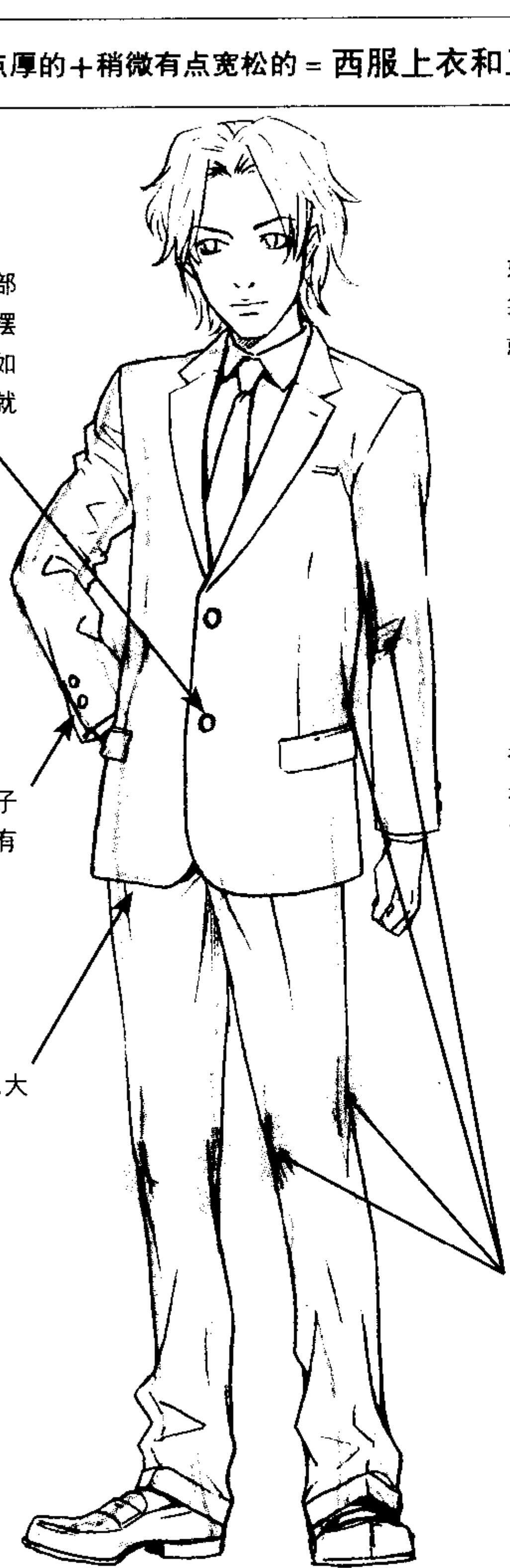
学生服，正装等正式的服装，最重要的是要给人以非常精神的感觉，所以要注意不要将线条画的很松散。重点是要用较少的褶皱体现出立体感。另外，注意有些地方，即使活动也不会形成褶皱。要注意将衣服的长度、扣子，立领的位置等画得更形象。

坚硬的＋稍微有点厚的＋稍微有点宽松的＝西服上衣和正装

最下边的扣子要在腰部的位置。从这里到下摆实际上是比较长的。如果增加了扣子，衣领就会显短。

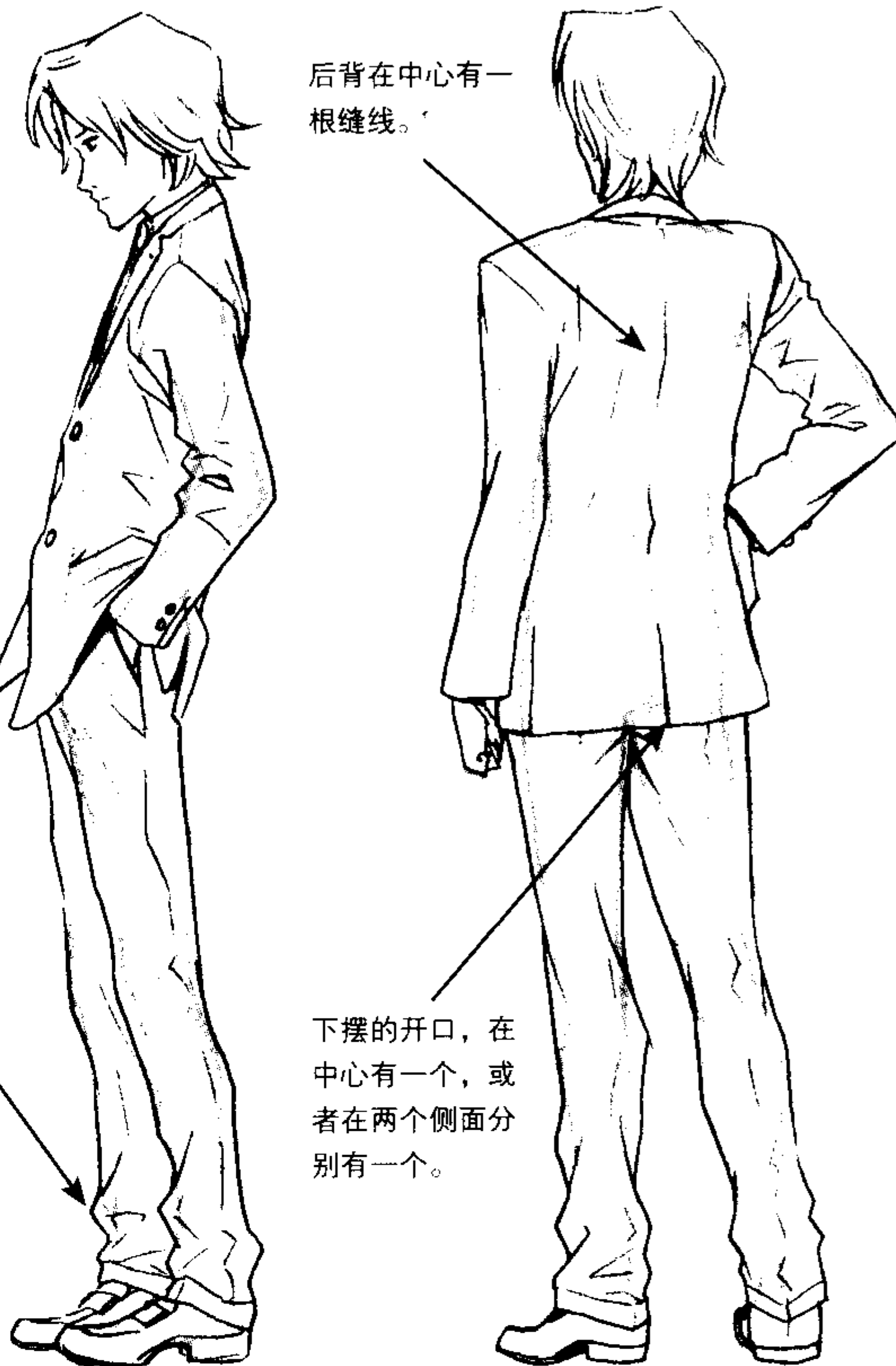
不要忘记，袖口的扣子也是重点，扣子大概有两个到四个。

西服下摆的标准是比大腿根稍微靠下一些。

通过将肘部，膝盖，腰部所在处稍微做一些过渡，可以显示出立体感。

如果手伸进了口袋，西服的下摆就会翘起来。

裤子的下摆处弯折的堆积褶皱向下摆方向集中。

后背在中心有一根缝线。

下摆的开口，在中心有一个，或者在两个侧面分别有一个。

坚硬的＋稍微有点厚的＋稍微有点宽松的＝学生服

立领并不是水平的，而是稍微有一些角度。

扣子有五个。西服上衣也同样要将最下边的扣子置于腰部的位置。

下摆的位置也和西服上衣一样，是在比大腿根稍微靠下的位置。如果太短或者太长的话，给人的感觉不正式。

袖子和正装一样。

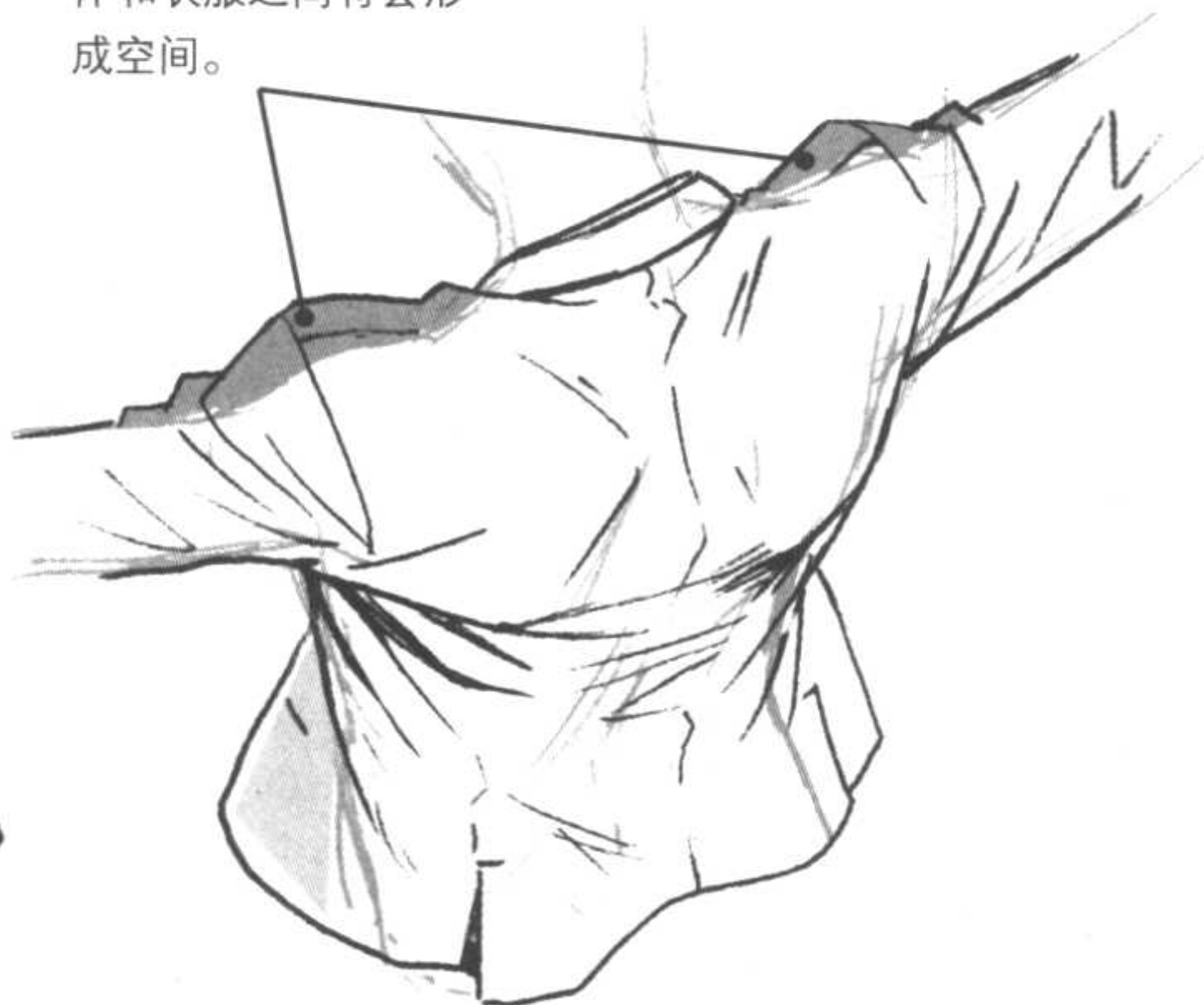
西服和正装的特征

要掌握让西服看起来像西服的要点。

不能形成褶皱的位置

从最下边的扣子到下摆的灰色部分，无论是什么样的动作都不能让它形成褶皱。

如果将扣子全部解开的话，以上所说的灰色部分的范围会更大。

如果将手臂上扬，身体和衣服之间将会形成空间。

袖口的扣子

袖口的扣子必须要画在小指侧。要清楚切口的位置，Y型衬衫以及大衣等也是一样。

衣领的构造

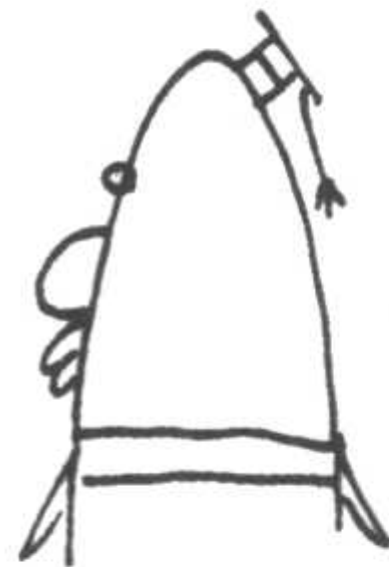
西服衣领的切口比衬衫的衣领要靠后。可以像图中那样画一条线，和其中的Y型衬衫的衣领位置进行比较后再画。

立着的

渐渐地趴下

无论Y型衬衫还是西服，在脖子后方的领子都是立着的。

解开衣领的状态

在正式场合，即使将衬衫的衣领解开，衣领也不能盖在西服的上面。如果盖上了，则会给人太休闲、太不雅观的感觉。

贴士

★立领即使解开扣子也保持坚硬的圆环状态。
如果像图中那样画出三个别针，就可以表现出衣服的真实感了。

衬衫

学生服的里面当然是衬衫！衬衫有各种各样的型号，很容易形成褶皱，不同的褶皱会体现出不同材料的不同感觉。如果要表现出衬衫是浆过的，比较笔挺的感觉的话就用直线，如果要表现出绸缎衣料等比较柔和的感觉的话，就用曲线比较好。

薄的＋稍微有点坚硬的＋宽松的＝长袖的Y型衬衫

如果画出肩膀的缝线，就能够表现出立体感来了。

当把衬衫塞进裤子里时，腰部的周围会形成堆积褶皱。

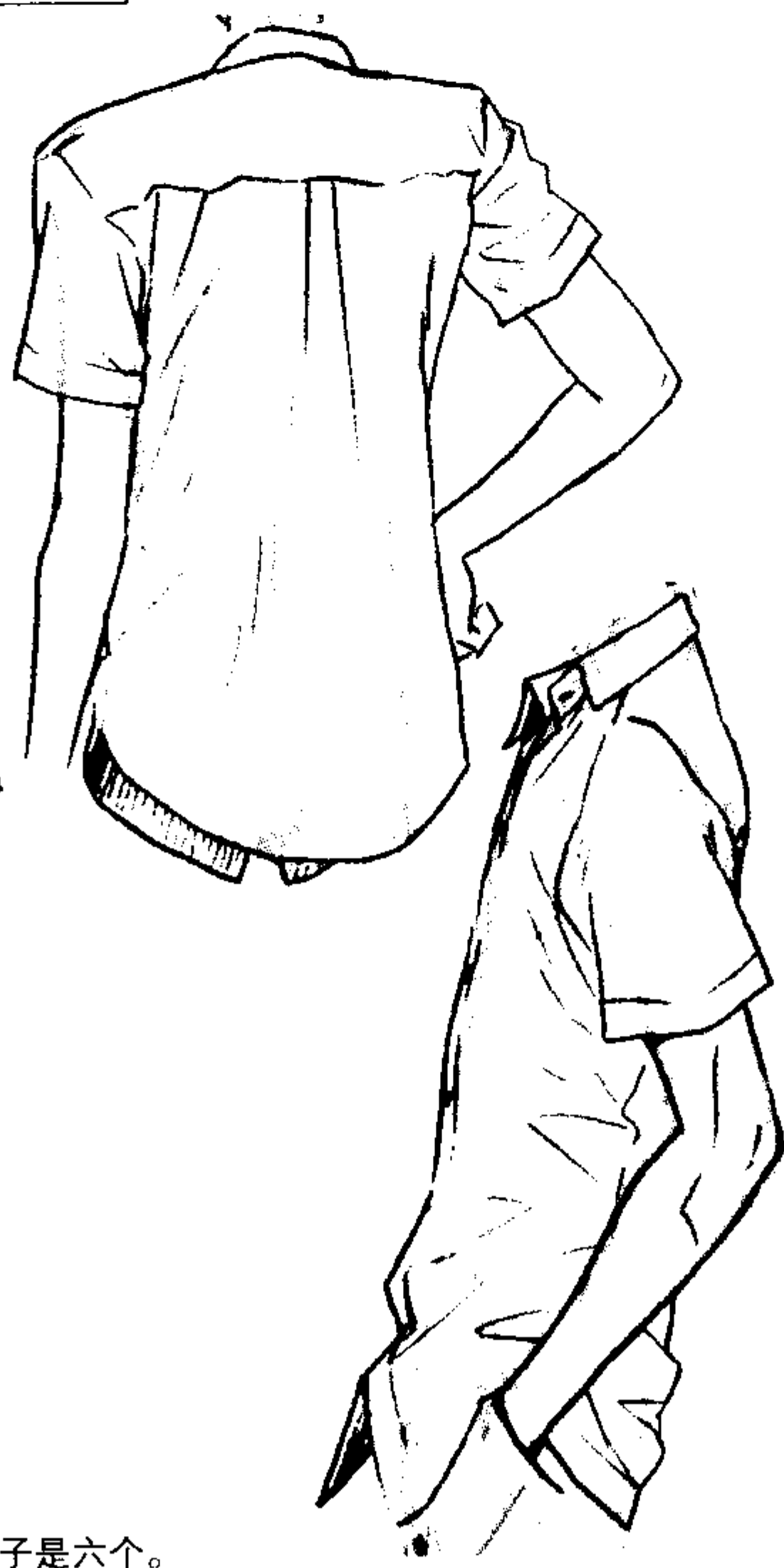
袖子的下面，由于有标签存在，所以会稍微隆起一些。如果膨胀过于夸张的话，会给人女式衬衫或者中世纪欧洲服装的感觉，所以需要注意。

扣子部分的布料是双重的，也要画出接缝的感觉，以及另一面的缝线。

后背的中心有一个标签。

衬衫和西服不同，正中央没有缝线，而在肩胛骨的位置却有横向的缝线。但要注意的是，女性的衬衫上没有这个缝线。

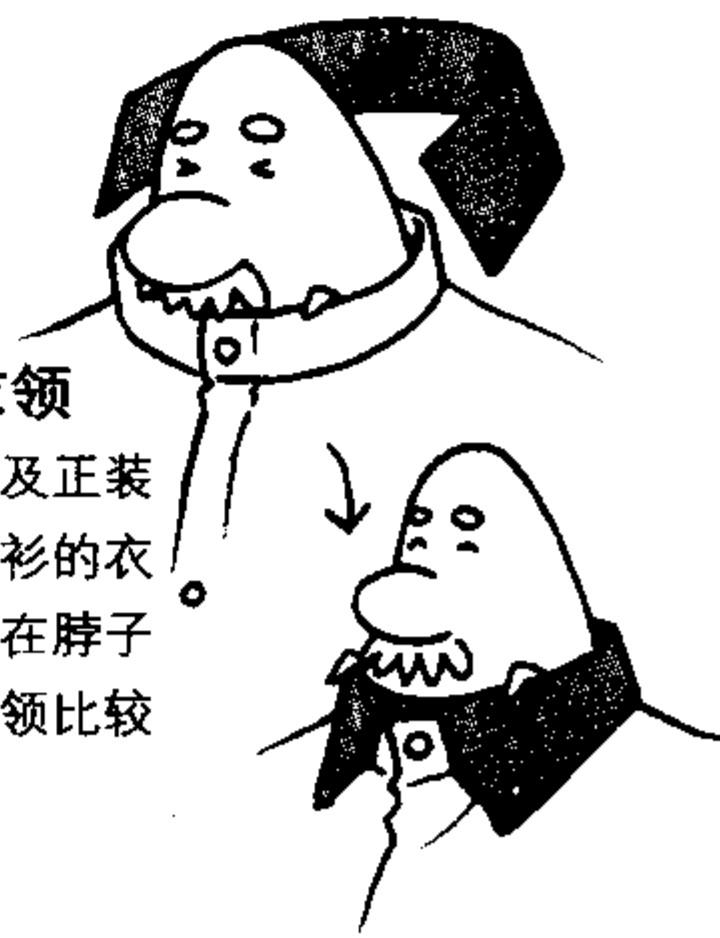
薄的＋稍微坚硬的＋宽松的＝半袖的Y衬衫

标准的扣子是六个。

衬衫衣领的构造

开领衬衫的衣领

这种衣领主要体现在夏天的制服以及夏威夷衬衫上，是看上去比较凉快的衬衫的衣领。衣领部分和袖子部分是一样的，都是用柔软的材料做出来的。

Y型衬衫的衣领

这是在学生服以及正装下面穿的正式衬衫的衣领。它给人以卷在脖子周围的感觉，衣领比较硬，非常笔挺。

T恤衫、袖口和其他部位的褶皱

注意T恤衫与Y型衬衫的材料质感的不同。

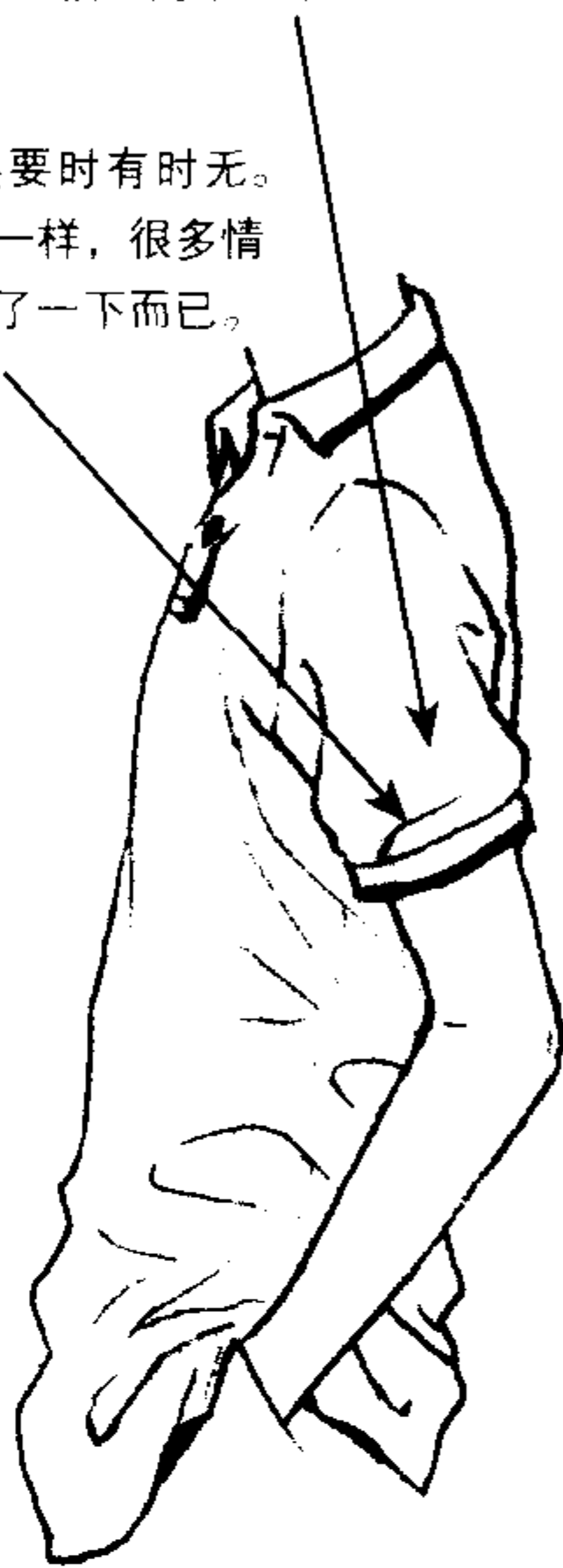
稍微有点薄的＋柔软的＋稍微有点宽松的＝T恤衫

轮廓与Y型衬衫不同，没有形成尖角的地方。

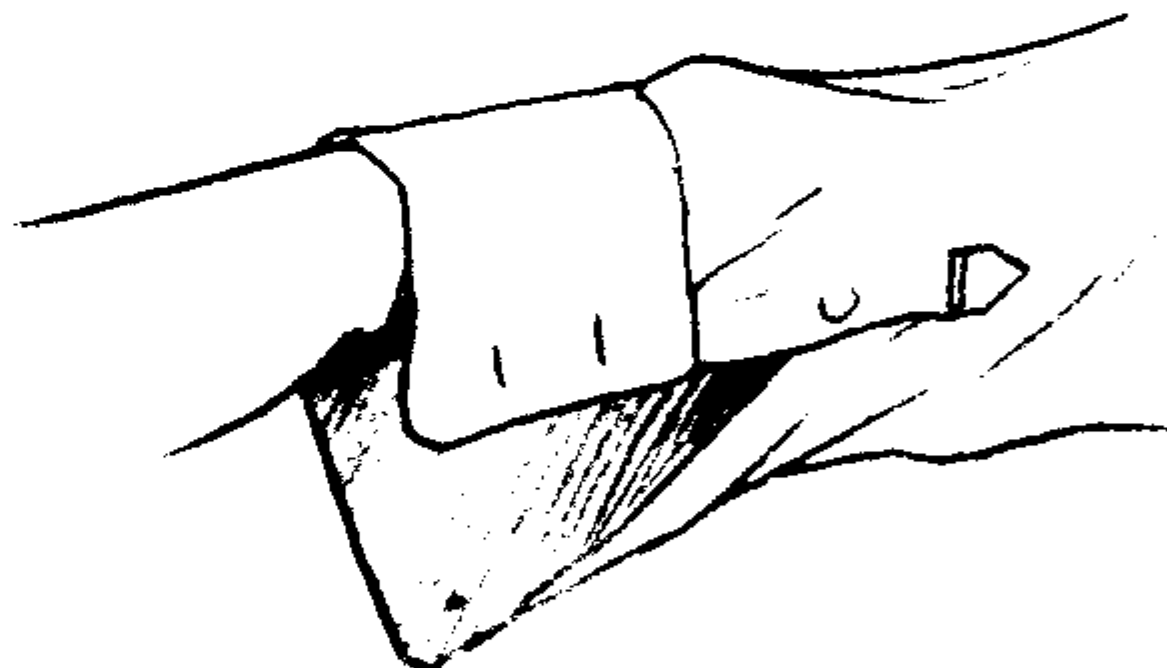
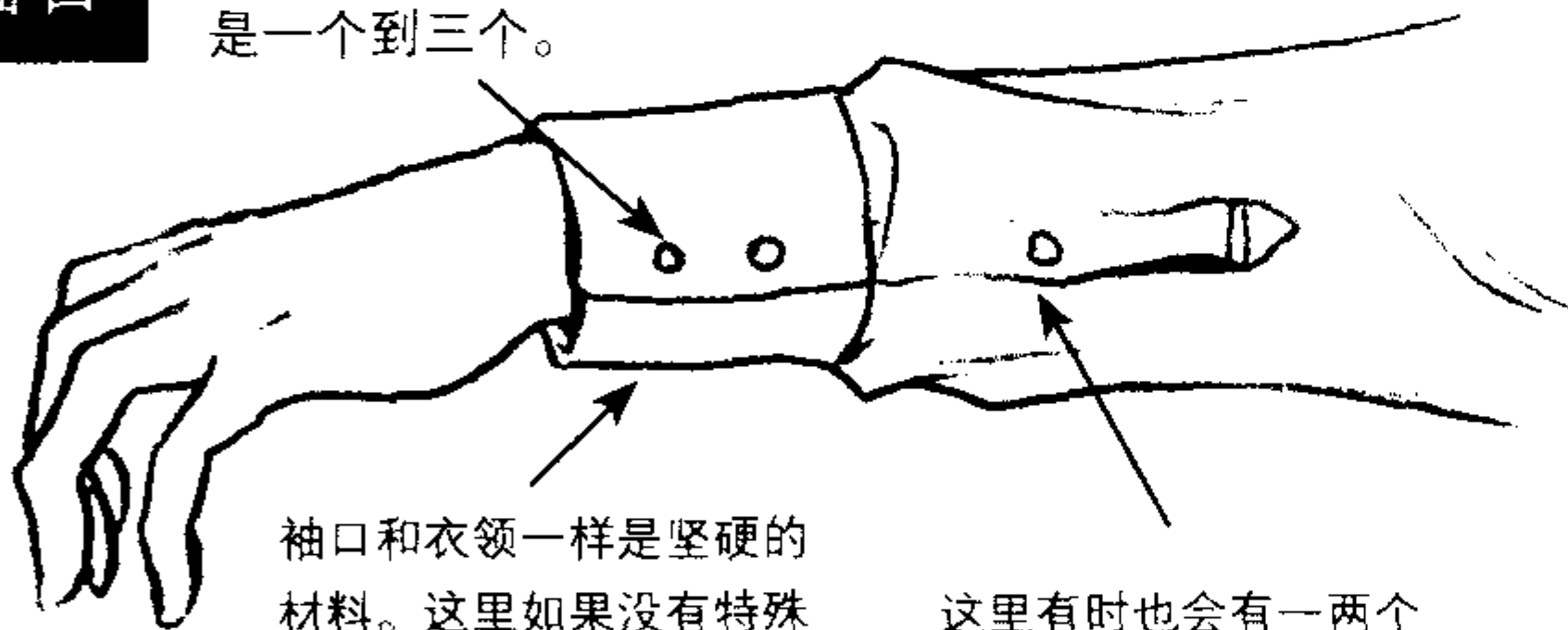
缝线要画在肩、肩头和身体的两侧。

如果让袖子稍微宽松一点的话，就可以显出袖子和袖口的不同来了。

袖口的切换要时有时无。和半袖衬衫一样，很多情况下只是缝了一下而已。

腰部周围的褶皱与Y型衬衫不同，更加圆滑柔和。

下摆有切口。有些样式的背部切口处稍微长一些。

袖口

袖口的标准扣子大约是一个到三个。

袖口和衣领一样是坚硬的材料。这里如果没有特殊情况，是不会形成褶皱的。

这里有时也会有一两个扣子。

各种各样的褶皱

我们要注意日常的各种动作会造成什么样的褶皱，在什么部分形成空间，然后在自己的创作中加以体现。要画出小的褶皱和大的褶皱的差别来。

形成了空隙。

向上

扣子将布撑起来。

重力

拉伸褶皱。

扣子将布撑了起来。

拉伸褶皱。

拉伸褶皱。

窗帘褶皱。

各种衣服

以下是常见的各种服装。要注意褶皱的形状（比如直线，曲线）以及厚度，缝线的位置等。虽然这里画得很绝对，但也只是代表性的例子。资料非常多，各位也要多研究一些！

大衣

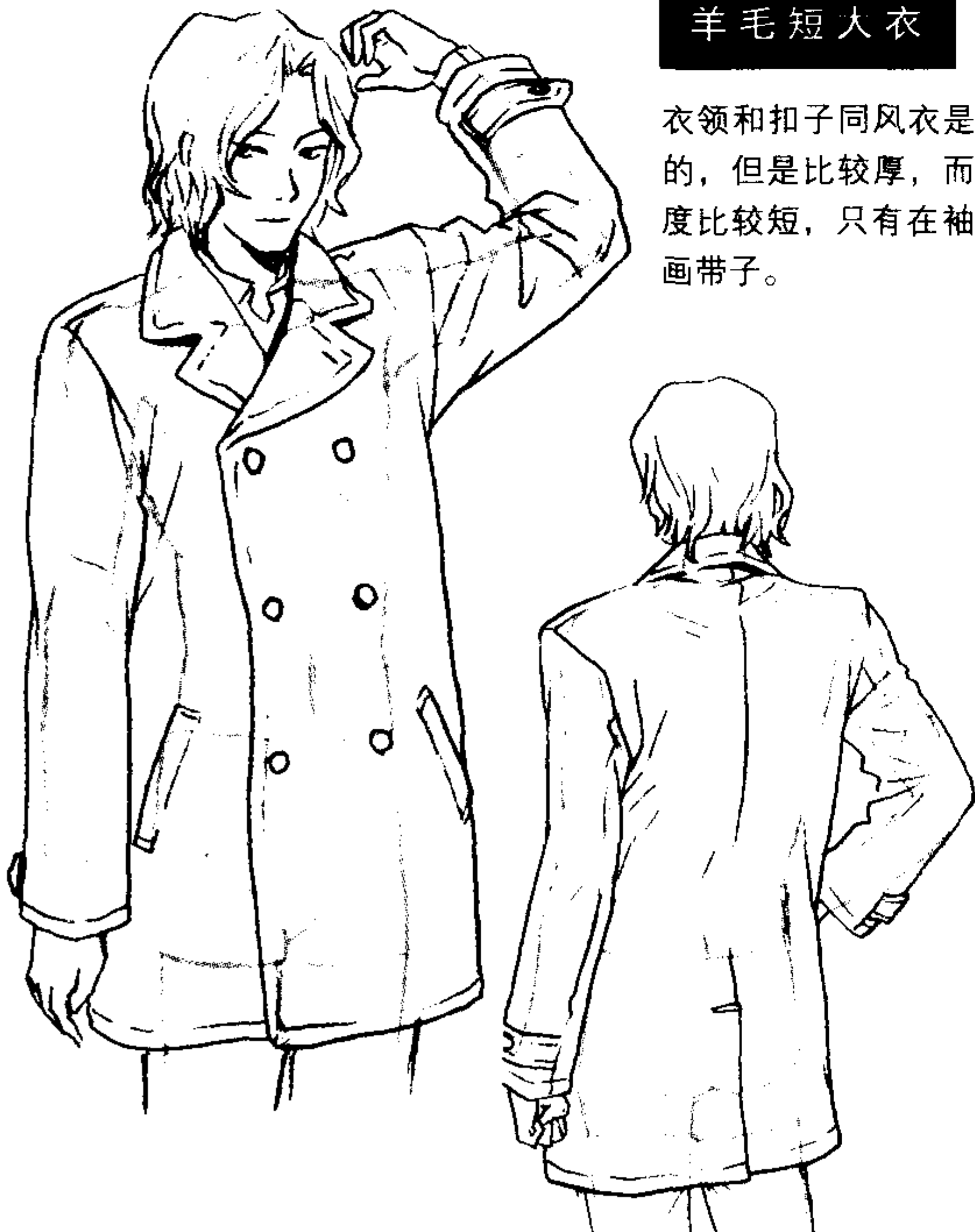
粗呢短大衣

扣子非常独特，肩部的切换也非常帅，背面没有接缝。

风衣

比较薄，腰部和袖口的带子比较帅。

羊毛短大衣

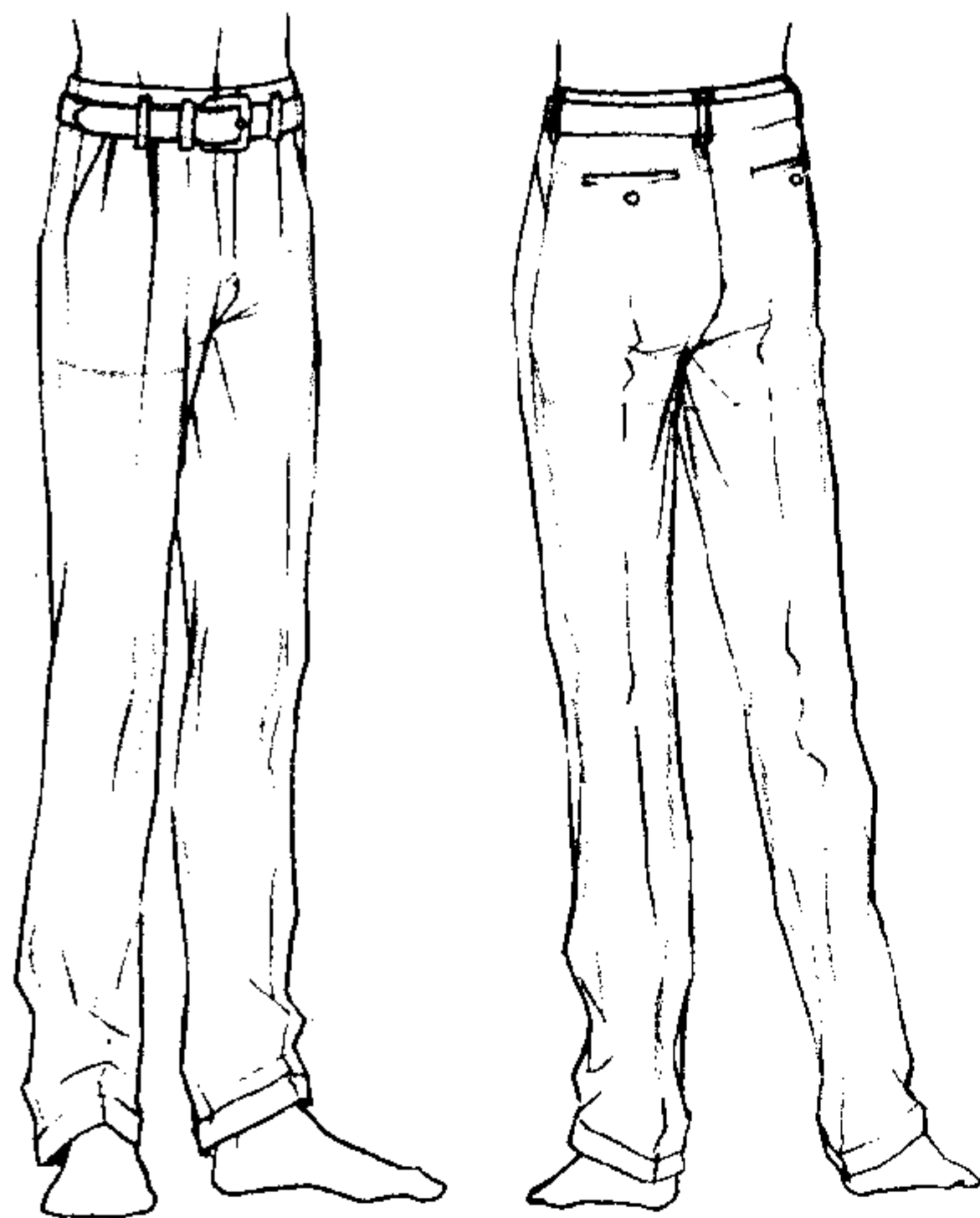
衣领和扣子同风衣是一样的，但是比较厚，而且长度比较短，只有在袖口才画带子。

羽绒夹克

如果在一段段的缝线上稍微画上一些褶皱的话，会增加真实感！

各种各样的裤子

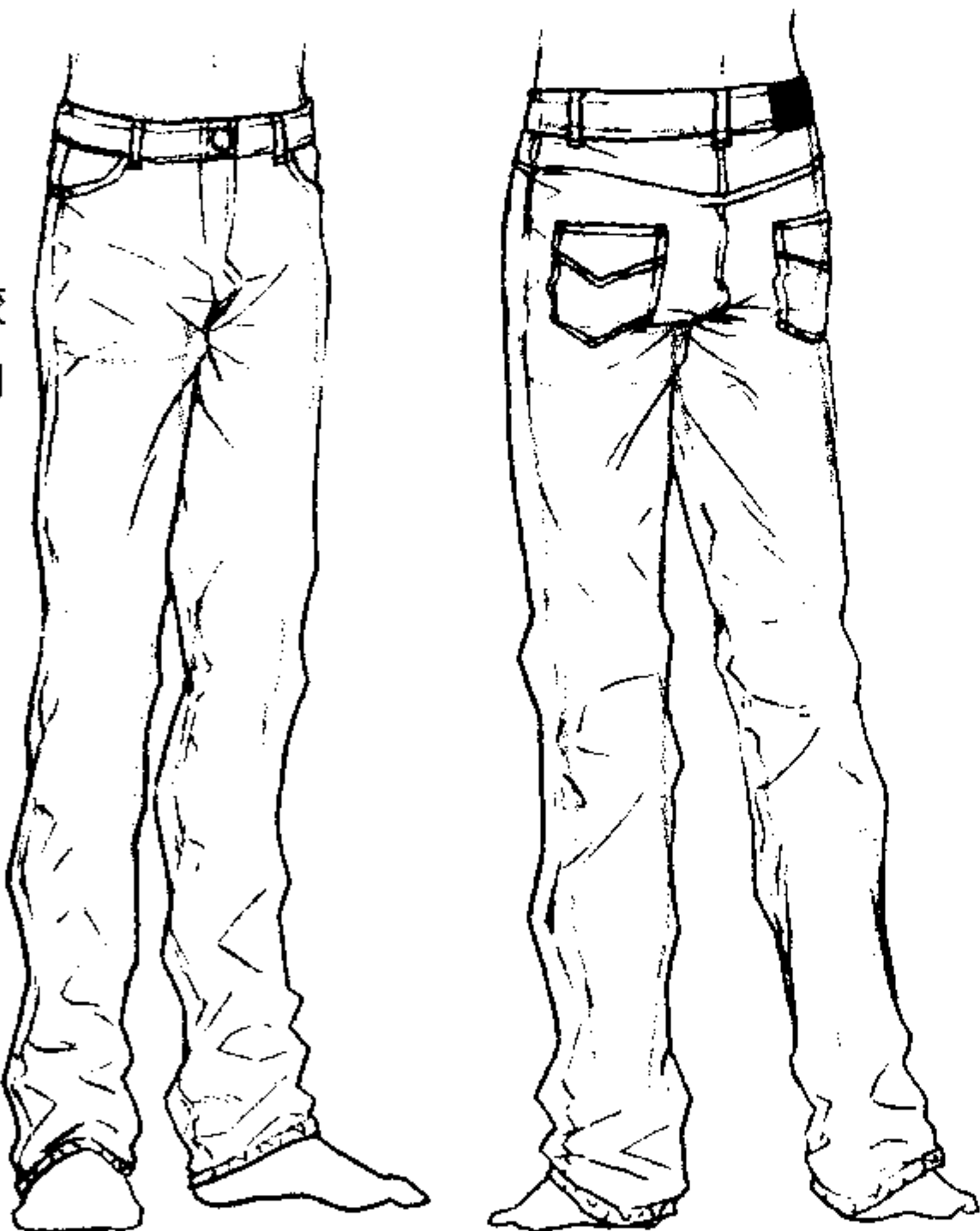
裤子也是有各种样式的。
因此在创作时要注意裤子的合身感，以及材料质感的不同。

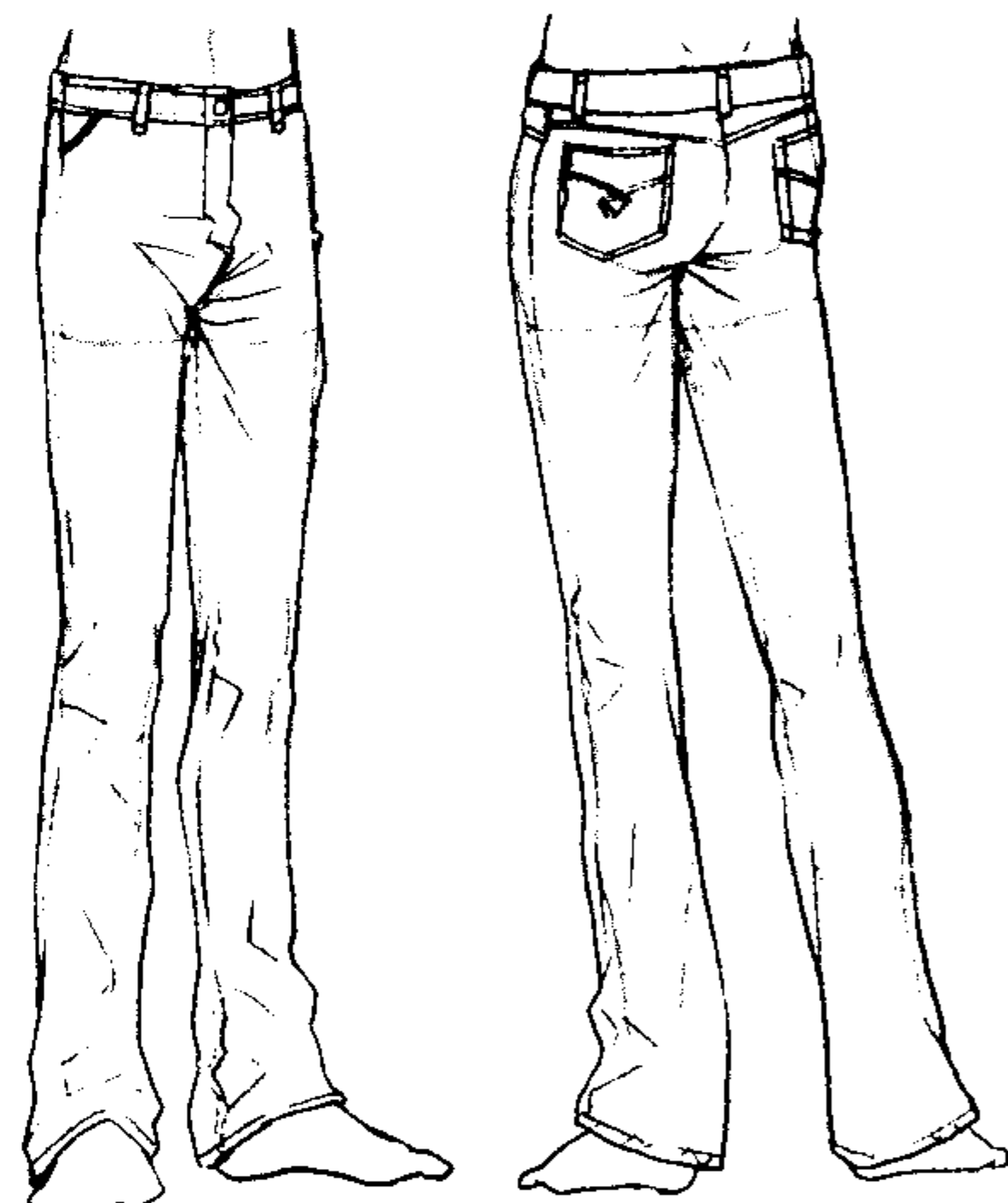
西裤

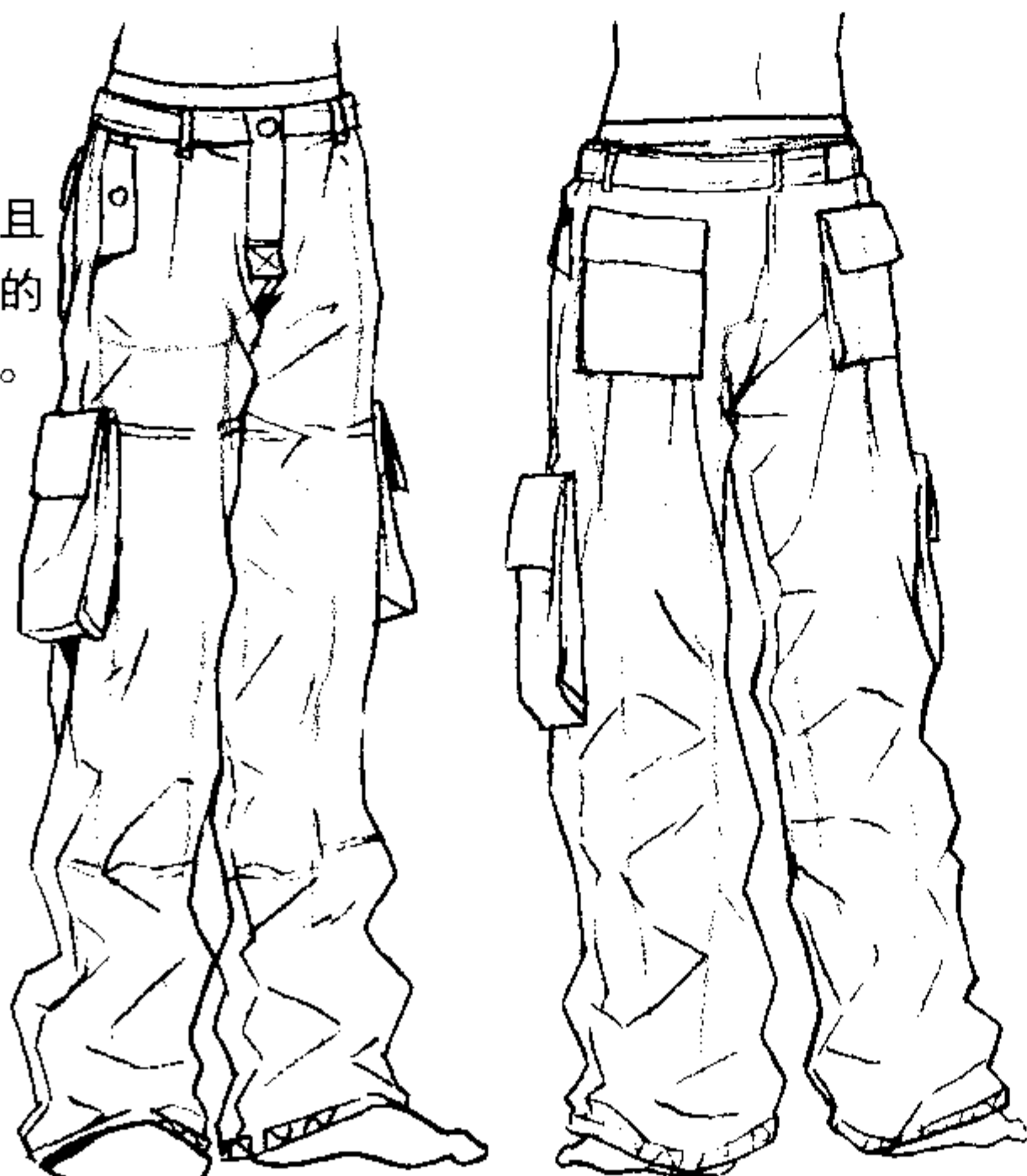
中心有一道折线，
褶皱是直线。

低腰修身裤

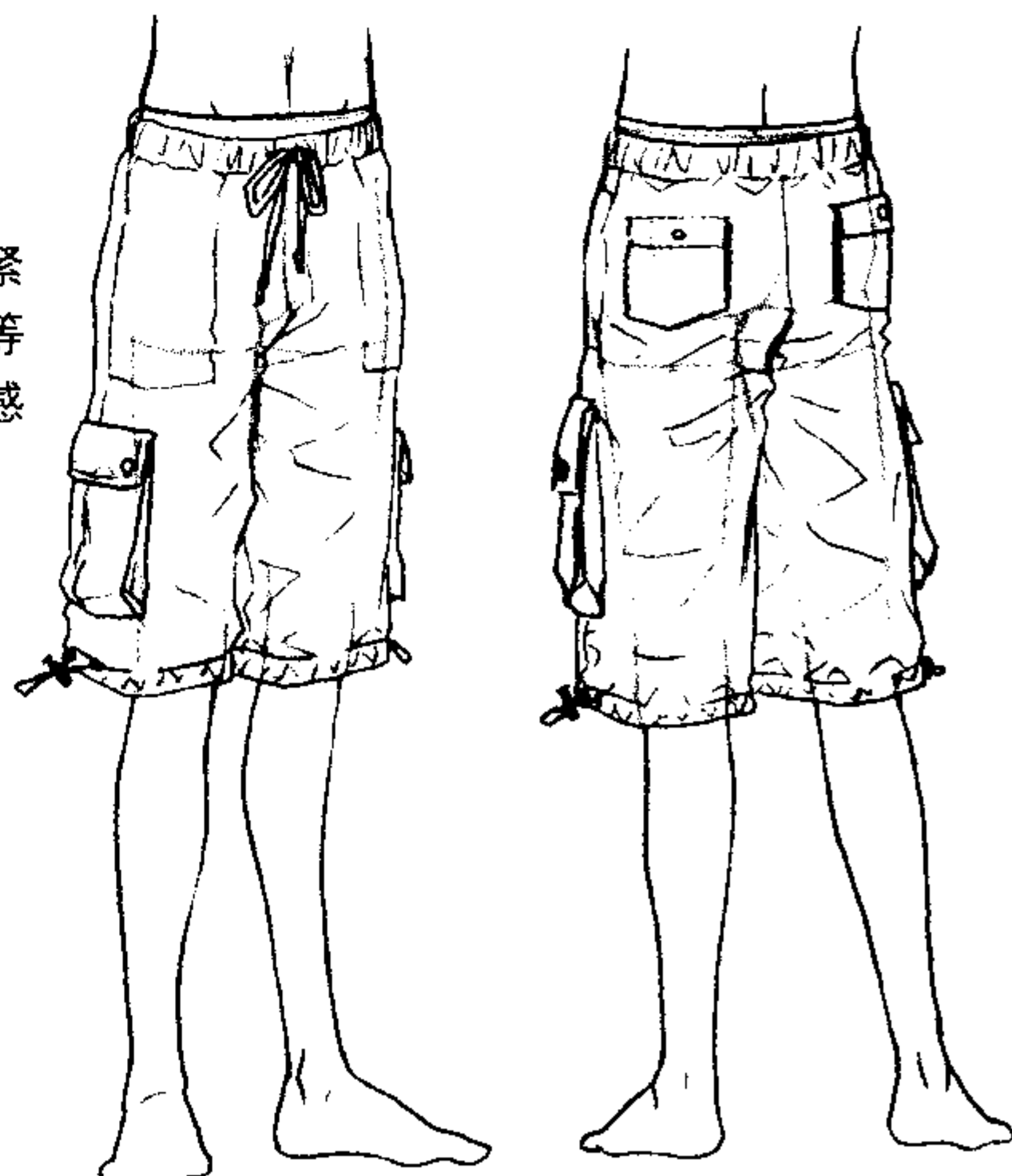
膝盖，脚腕处的褶皱比较集中。

直筒牛仔裤

牛仔裤的材料比较硬，褶皱向脚腕方向集中。

休闲裤

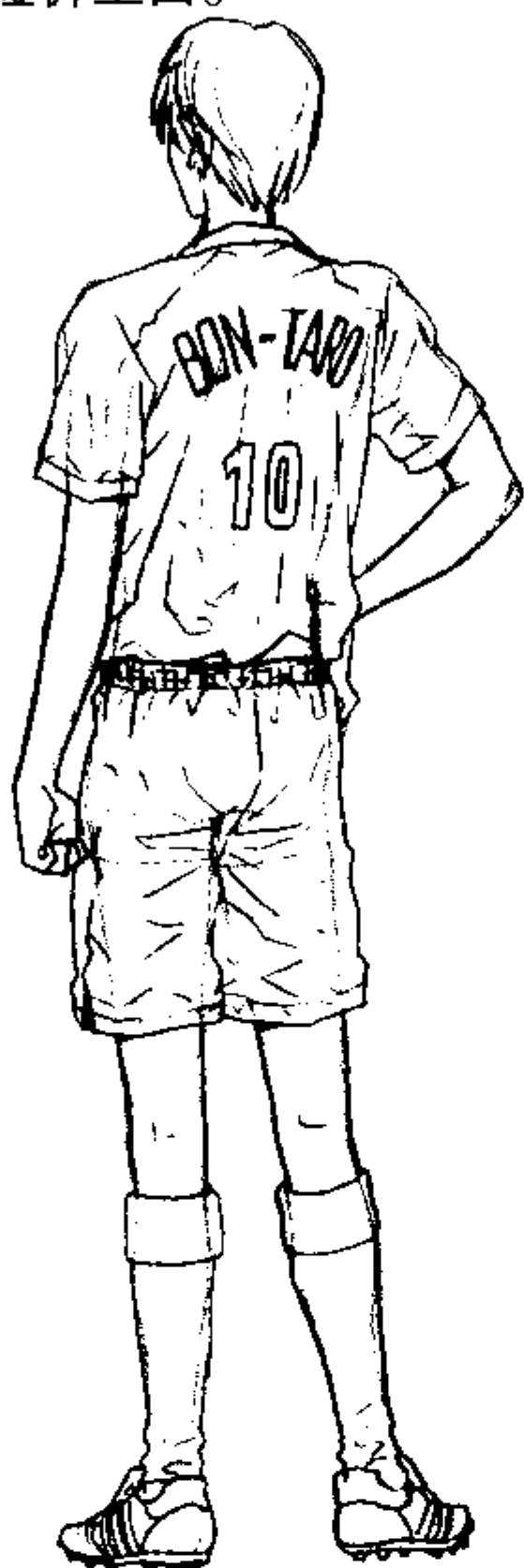
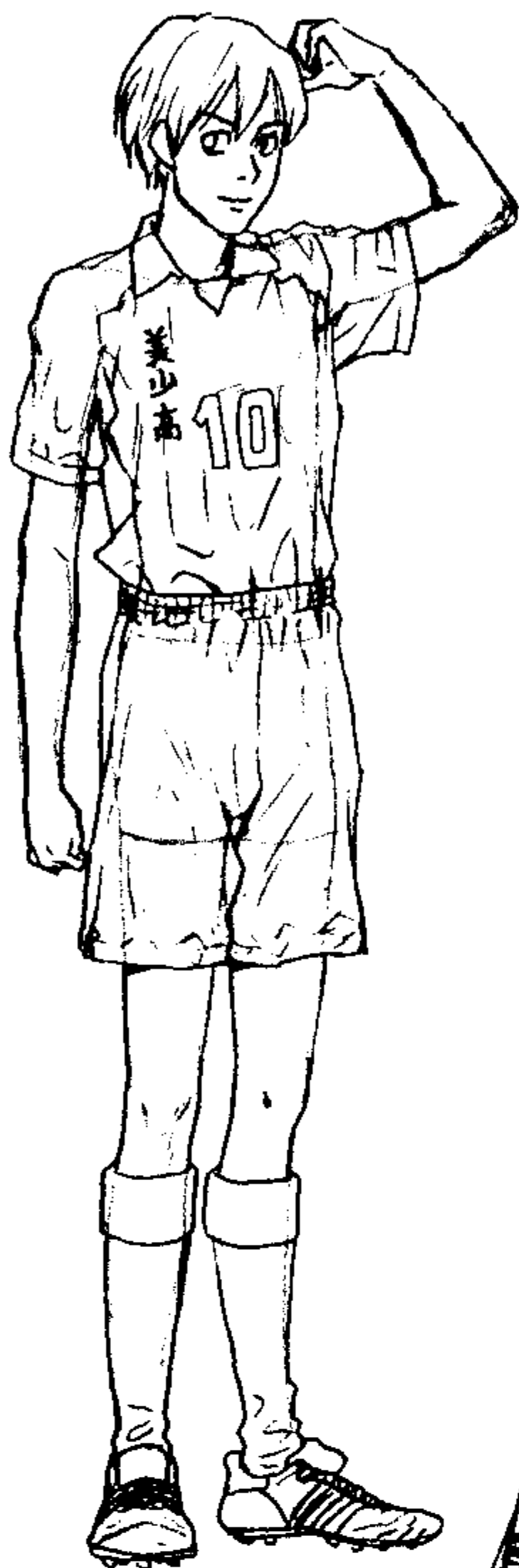
下摆的末端比较宽。

工装裤

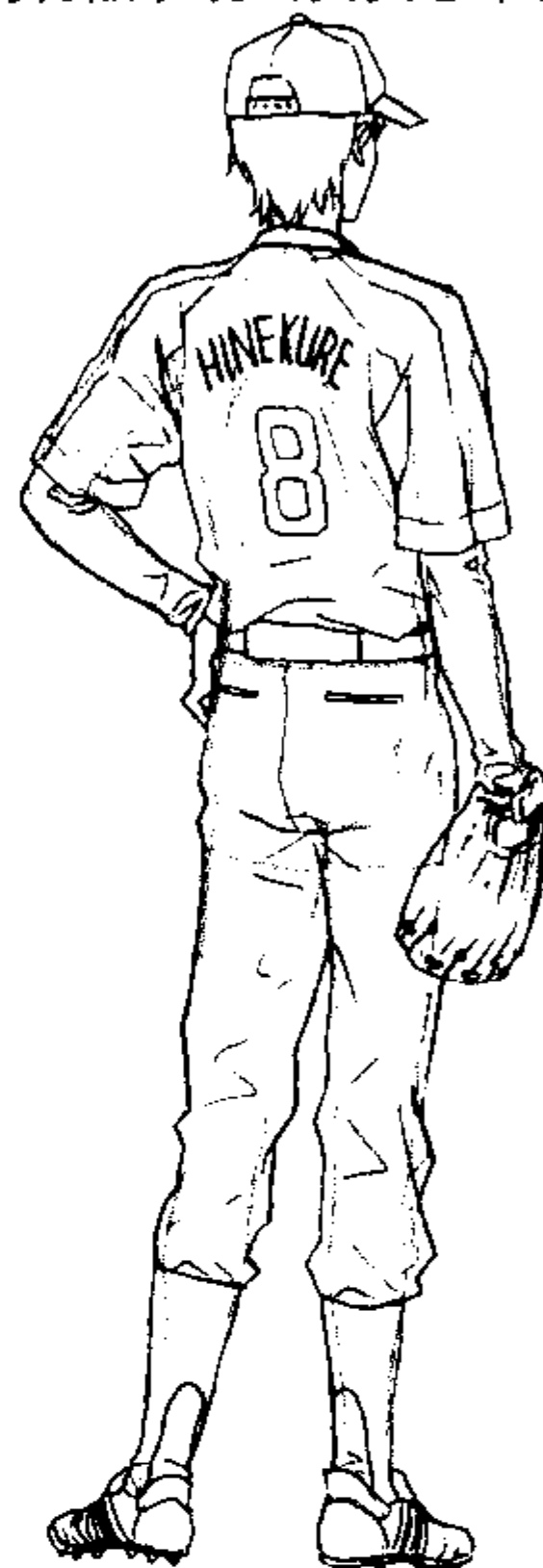
这种裤子比较薄而且宽松，有各种各样的类型，口袋比较多。

五分裤

五分裤要掌握收紧下摆用的橡胶带等要点以及材料质感的画法。

运动服和道衣

运动服浸透了美少年的汗水，有股青春活力的味道。
道衣的形状差不多都是一样的。

足球服

这是比较薄而柔软的材料。为了不妨碍比赛，上衣要塞到短裤里面。

棒球服

棒球服通常是用棉质材料做的。夏天时可以不穿里面的衬衫，直接穿棒球服就可以。此外创作时要用帽子、衣带、袜子等小的物品表现出真实感来。

弓道服

注意和真正的和服比起来，弓道服的袖子以及裤子的体积完全不一样，而且弓比人还要高。

柔道服

上衣的上半部分比较厚，腹部处换成薄的布料。裤子基本上比较薄。衣带和衣领一般来说比较坚硬。

和服

和服的衣领必须在右前方，也就是说左边的衣领要穿在上面。
注意如果是在左前方的话，是死人的装束。

西裤

在画衣带以及腹部的时候，注意要画出小腹稍微突出的感觉，因此在腹部是没有褶皱的。

甚平

手臂处的接缝是甚平的特征。

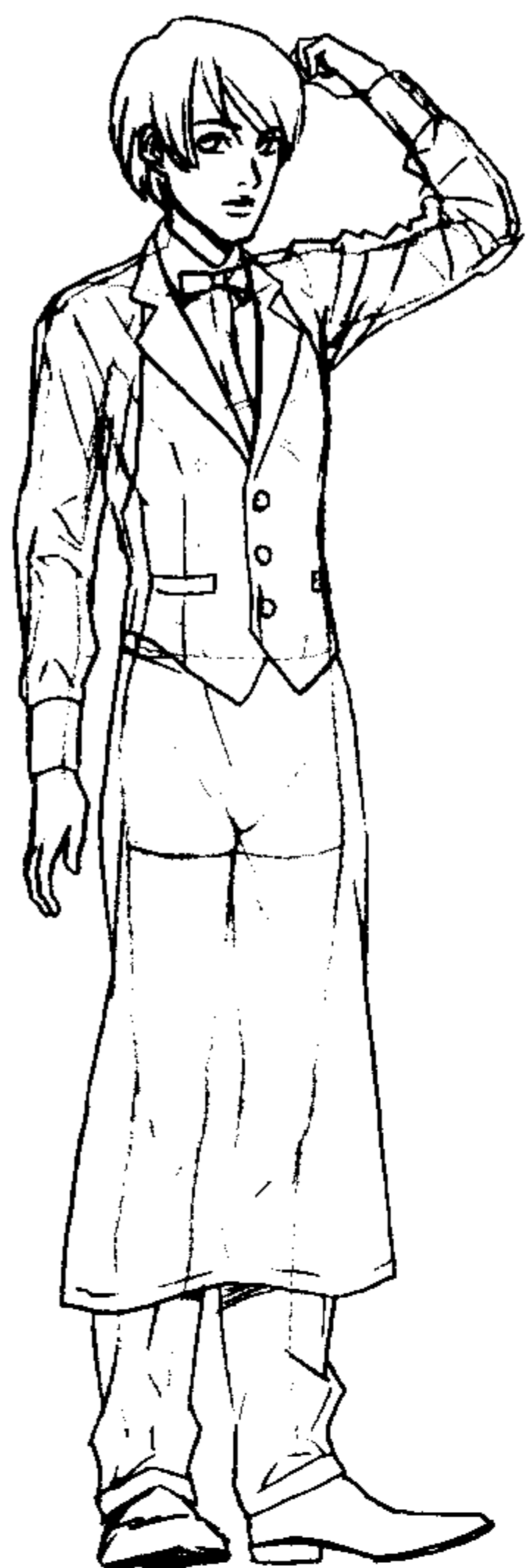
羽织裤

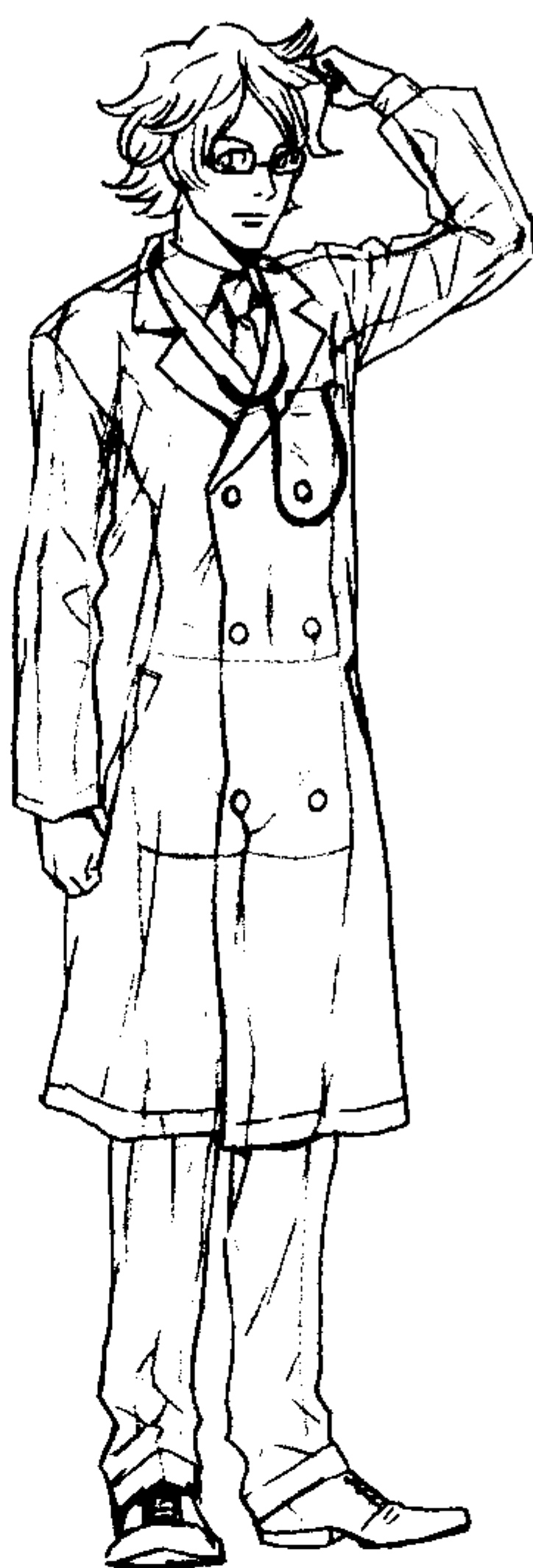
比起现代的武道裤来，体积还要更大一些，羽织的长度大约在膝盖上边左右。

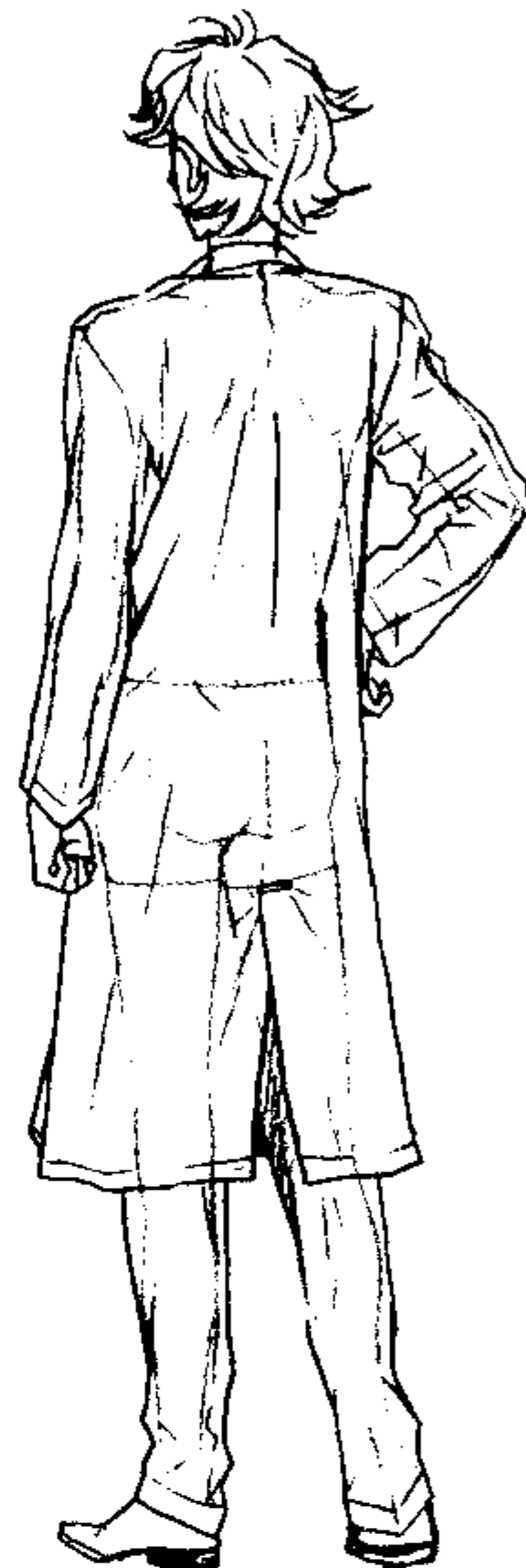
忍装束

这好像是伊贺的忍装束。头巾只是用四方的布在脖颈上束了一下而已，面罩是另一块布。

其他特殊的衣服

即使成了大人也有穿制服的机会。

服务生

马甲是这种服装特征，非常好看。衬衫的衣领以及后背的标签和普通的Y型衬衫是一样的。

白大褂

实际上双排扣的白大褂比较主流，长度大约到膝盖下左右。

贵族服

这种服装不清楚是什么时代，什么国家的特色。但是能确定的是上衣叫做双排扣长礼服。

神主服

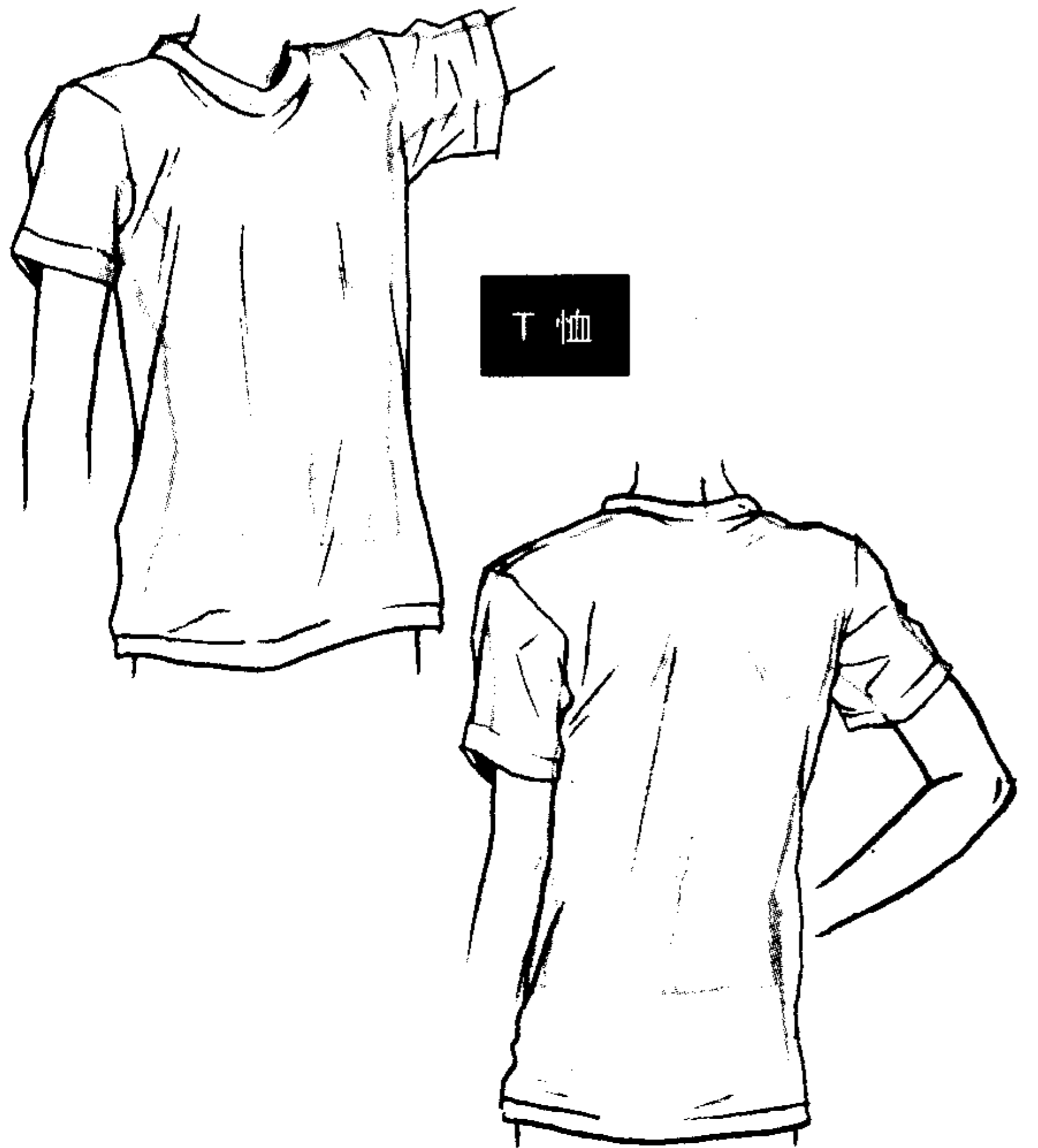
这是平安时代的装束。袖子比较长，与和服不同的是，袖口是全部打开的。上衣的名字叫做“狩衣”，鞋叫“浅沓”，是木制的，涂了漆。

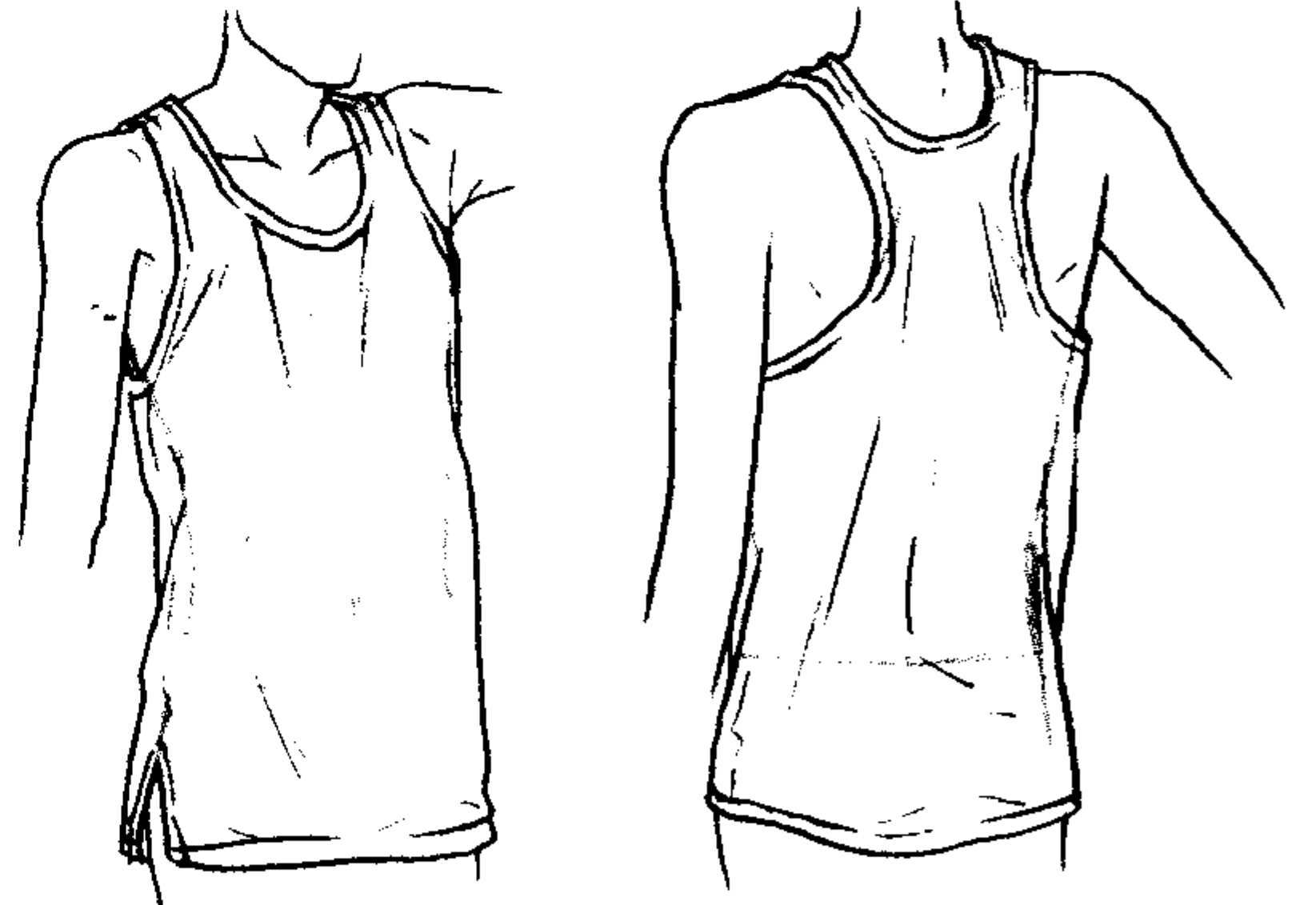
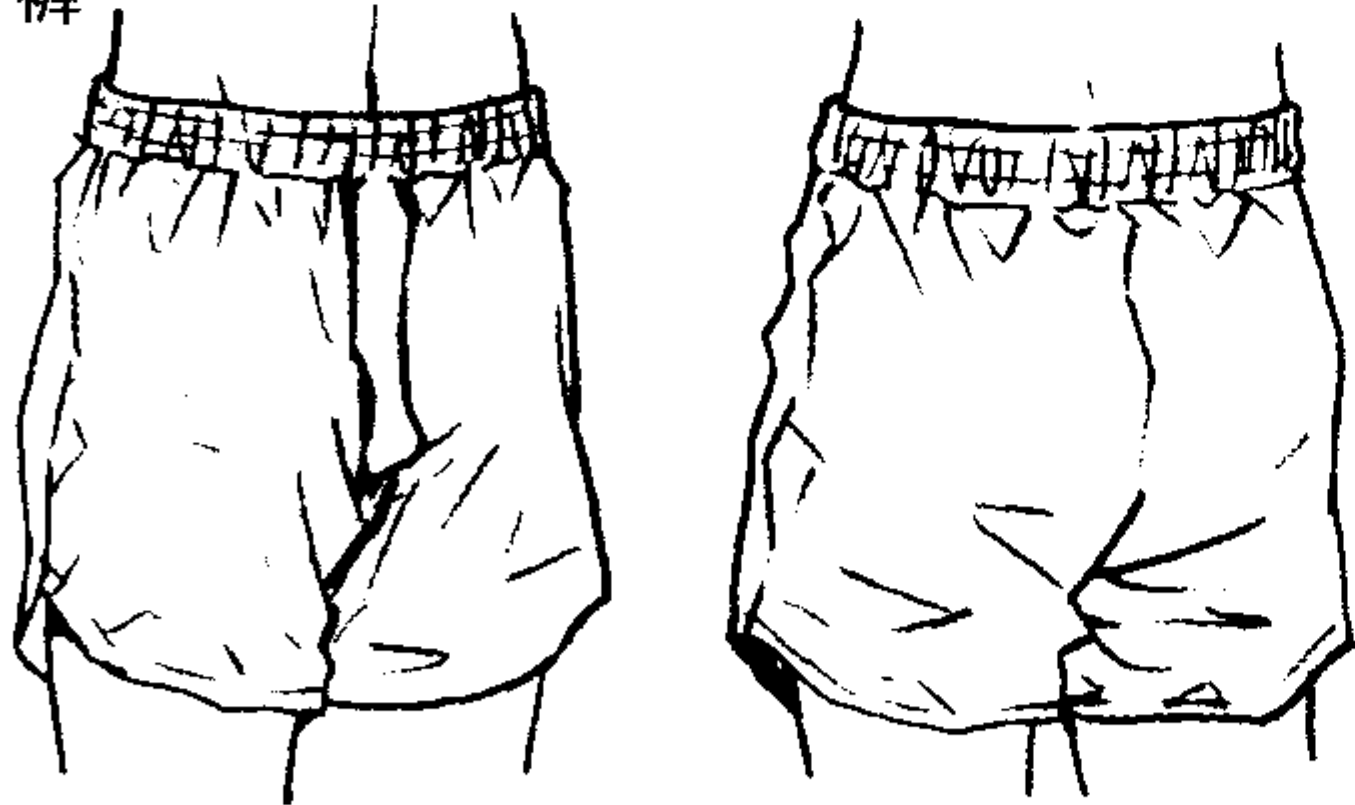
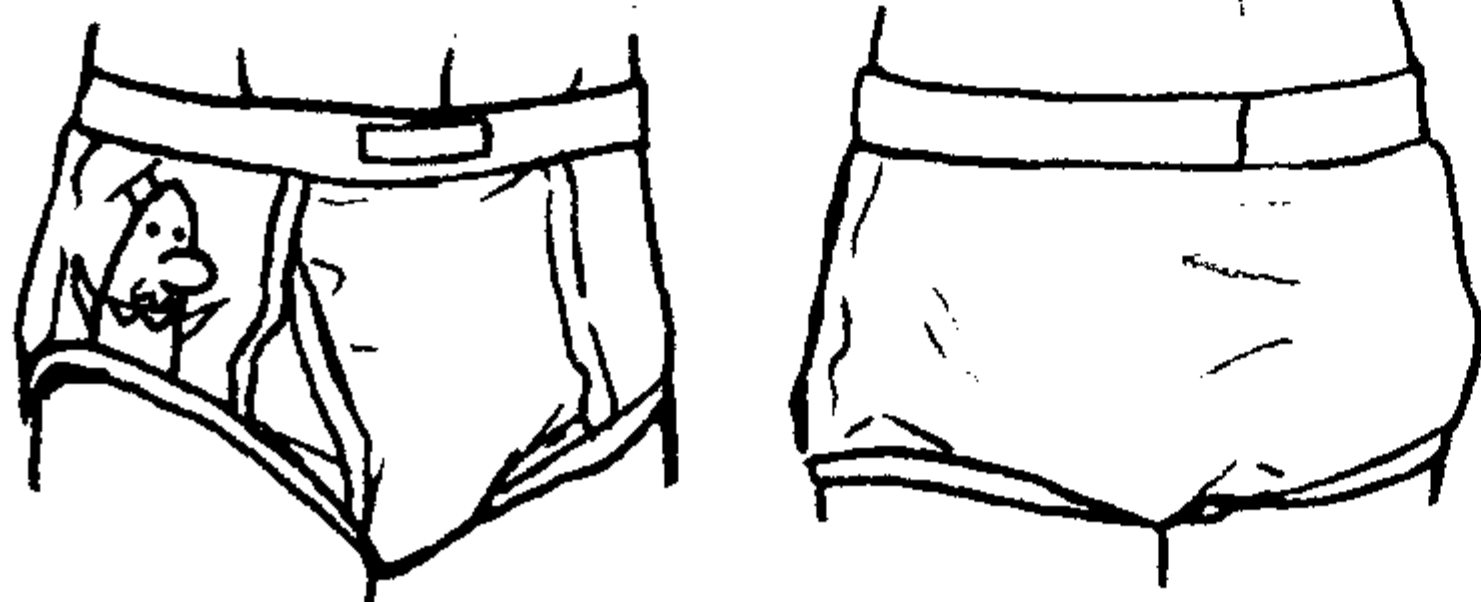
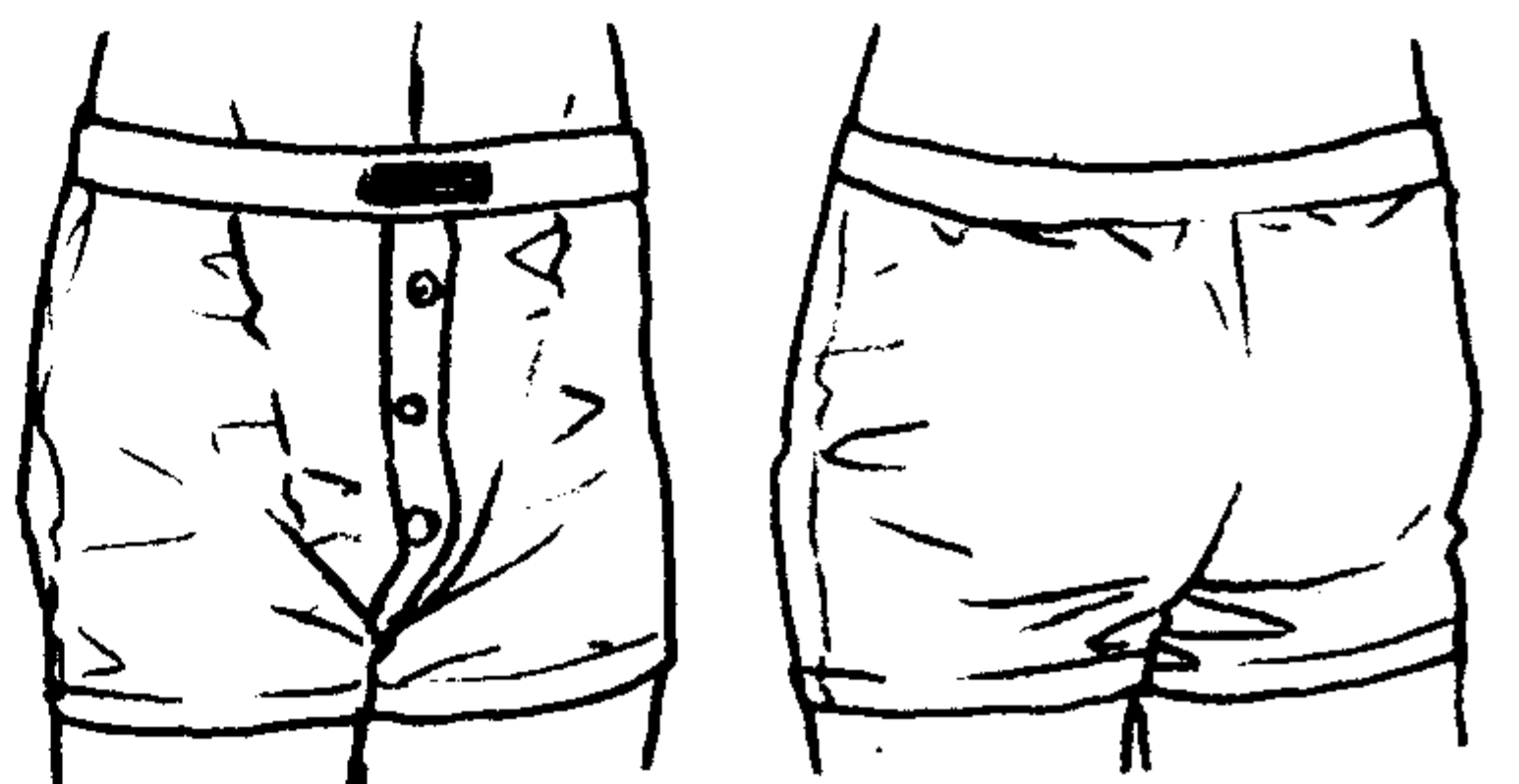
睡衣和内衣

以下是在房间里穿的一类衣服。

睡衣

宽松的感觉。

T恤

内衣

基本上比较薄，有各种类型。

四角内裤

三角内裤

拳击内裤

Chapter05 多人姿势的画法

双人姿势的画法

多人姿势的画法基本上按照和单人画法的顺序一样进行构图，但必须要让两个身体同时进行构图。在草图阶段，即使因身体重合而看不见的部分也要画出来。让我们看一看相同体型的双胞胎的展示姿势，对于双方身体看不见的部分也要好好地观察一下。

妈妈～
将两个人作为一个整体来画，要对两个身体同时进行构图…
即一人
我们两人

形式固定的姿势

在画搭肩、背人这些姿势时，肘部以及身体放置的位置，和用力的位置都是一定的。要是能记住这些，也许就不难画了。

搭肩

牢牢搭住肩膀是友情的证明！搭在上面的一方和绕在下面的一方，各自放置手臂的位置是不同的。让我们利用体型都一样的人来验证一下吧。

- 肩膀上抬。
- 肘部在脖子的斜下方。
- 手臂和地面几乎是平行的。

绕在下面的人

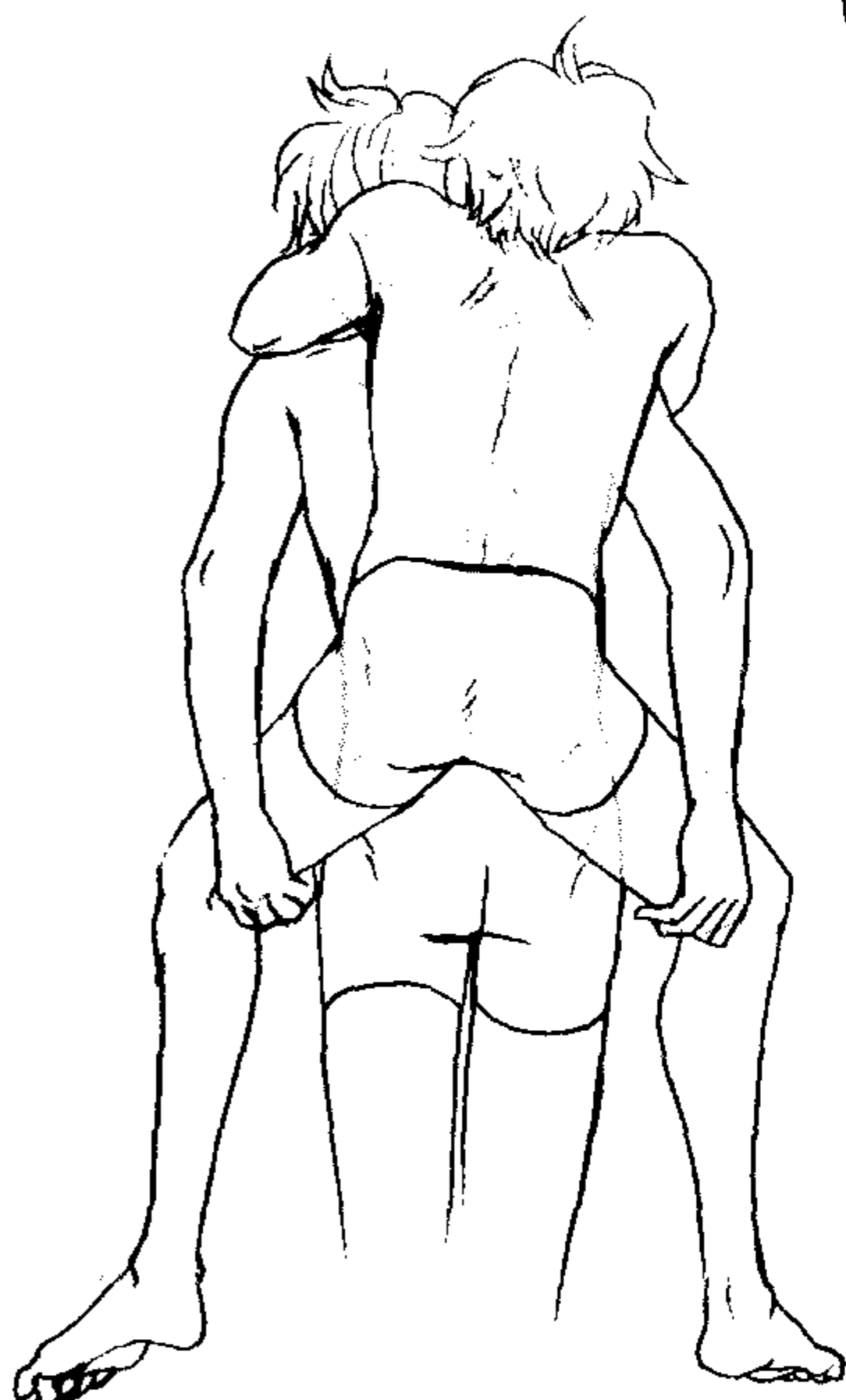
- 肩膀稍微下沉。
- 肘部在肩胛骨的下方左右。
- 手臂和地面虽然不是完全垂直的，但是也接近垂直了。

完全依靠一方的姿势。用脖子支撑住伤员的上臂，将伤员的 手腕放在自己胸部的位置上，用力按住，一只手绕在伤员的腰部。在这种情况下与其说是搭肩，倒不如说是借给对方一个肩膀。

团结互助

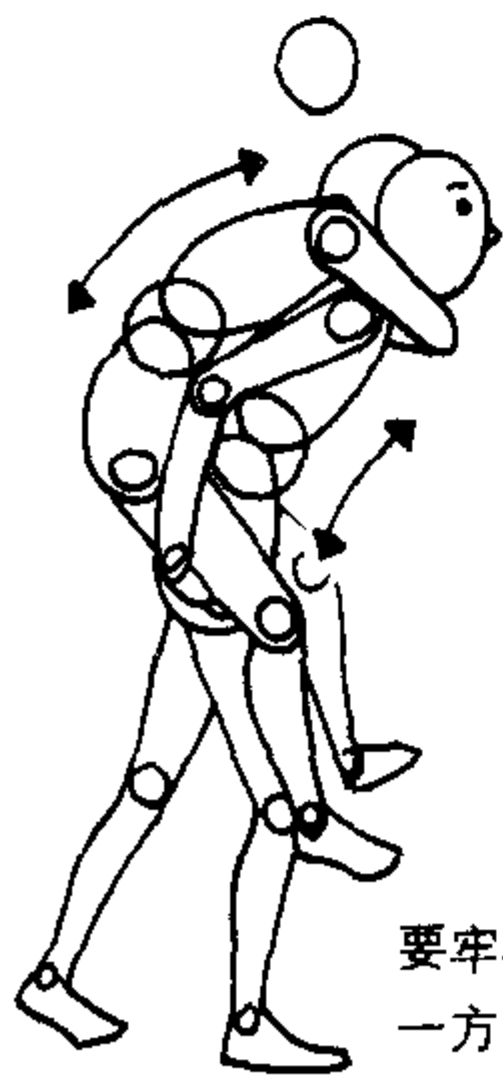
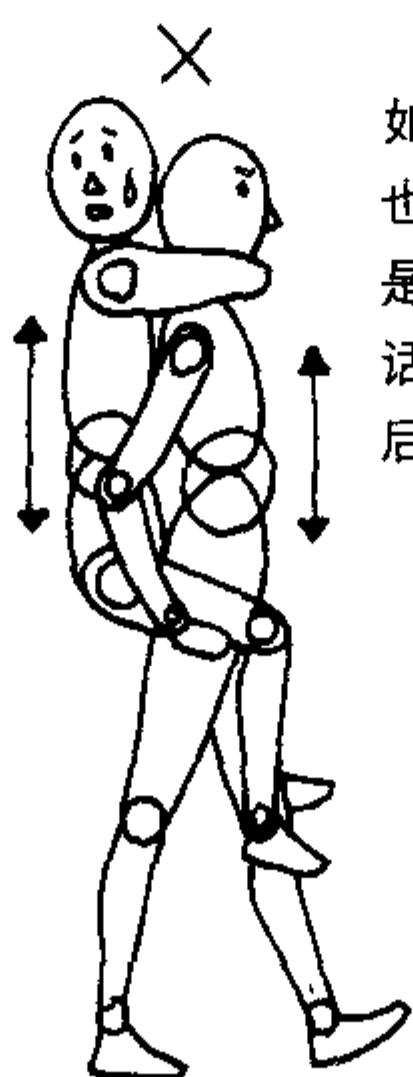
如果有朋友感觉不舒服，体贴的你一定会背起他来的吧！
如果考虑好被背的一方和背人的一方的力量关系，画好这种姿势就不是什么难事了。

被背着的人

- 骨盆完全抵在背人者的骨盆上。
- 从正面来看，上半身有一些倾斜。
- 膝盖以下部位向前伸出。
- 两脚是呈八字的。
- 一只手臂挂在背人者的脖子上支撑住身体。

背着别人的人

- 由于上半身支撑住了被背人的整个体重，所以相当倾斜。
- 用自己的骨盘架住了被背人的大腿不让他掉下来，并且握住了他的膝盖后方。
- 肘部要向后方伸去。

贴士

背人的正确位置关系

错误的背人位置

如果对方是婴儿的话，也许有可能，但一般是不可能的。这样的话，被背负的人会向后方倾倒。

画背人场景的时候，被被人的臀部一定要牢牢地架在背人者的骨盘上！

接吻场景

最后是令人心动的接吻场景的刻画了，画的时候，重点是“头部倾斜”和“鼻子和嘴的位置”要比轮郭更先确定。让头部倾斜时，眼睛和嘴的弧线刚好相反，只露出一方的鼻孔以及下巴。此外，先确定嘴和鼻子的位置，可以避免之后发现位置错误，出现“越看越像是嘴巴和下巴在接吻！！”的异常场景。

接吻

轻吻

热吻

从上方的接吻

从正面的接吻

贴士

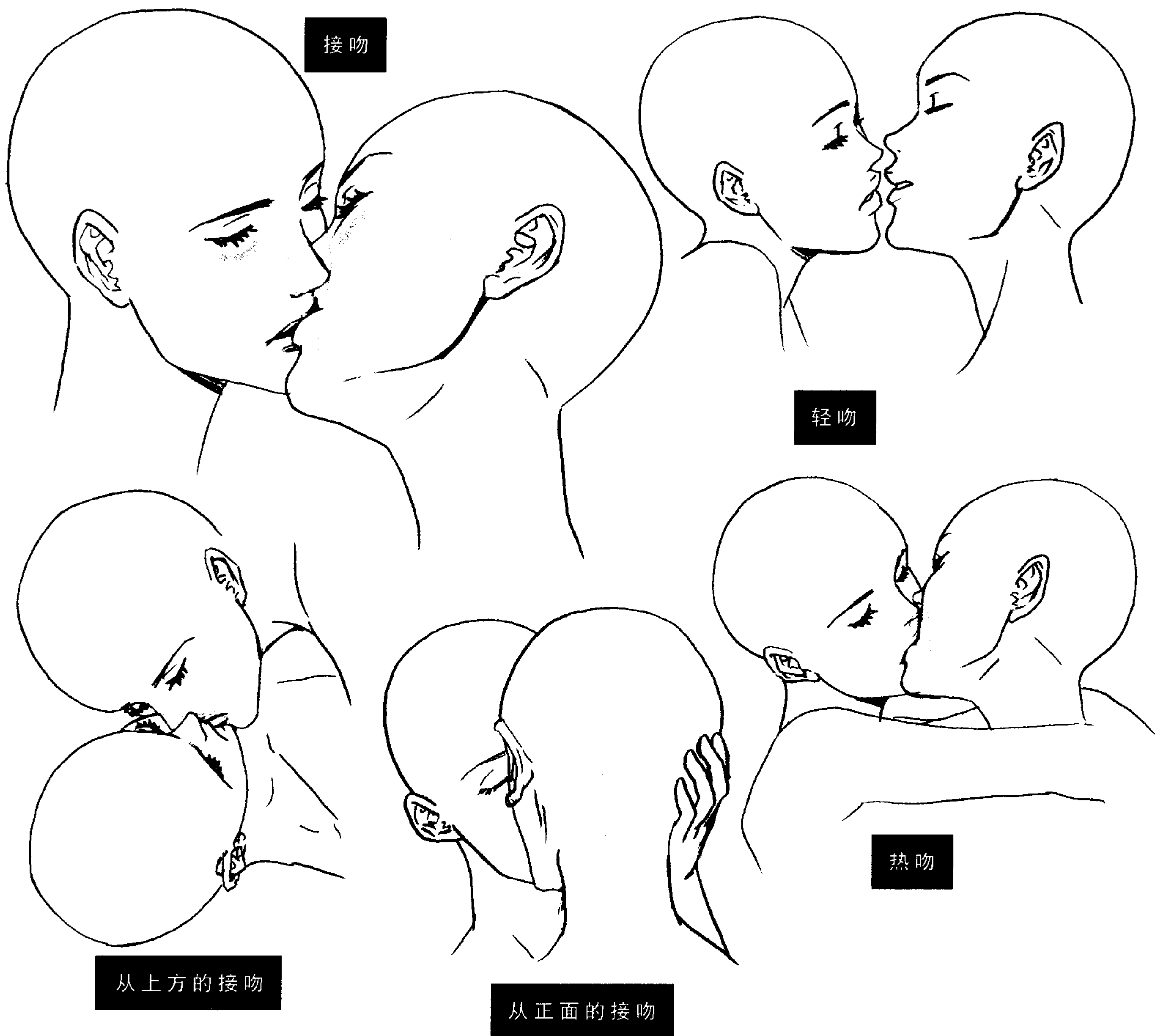
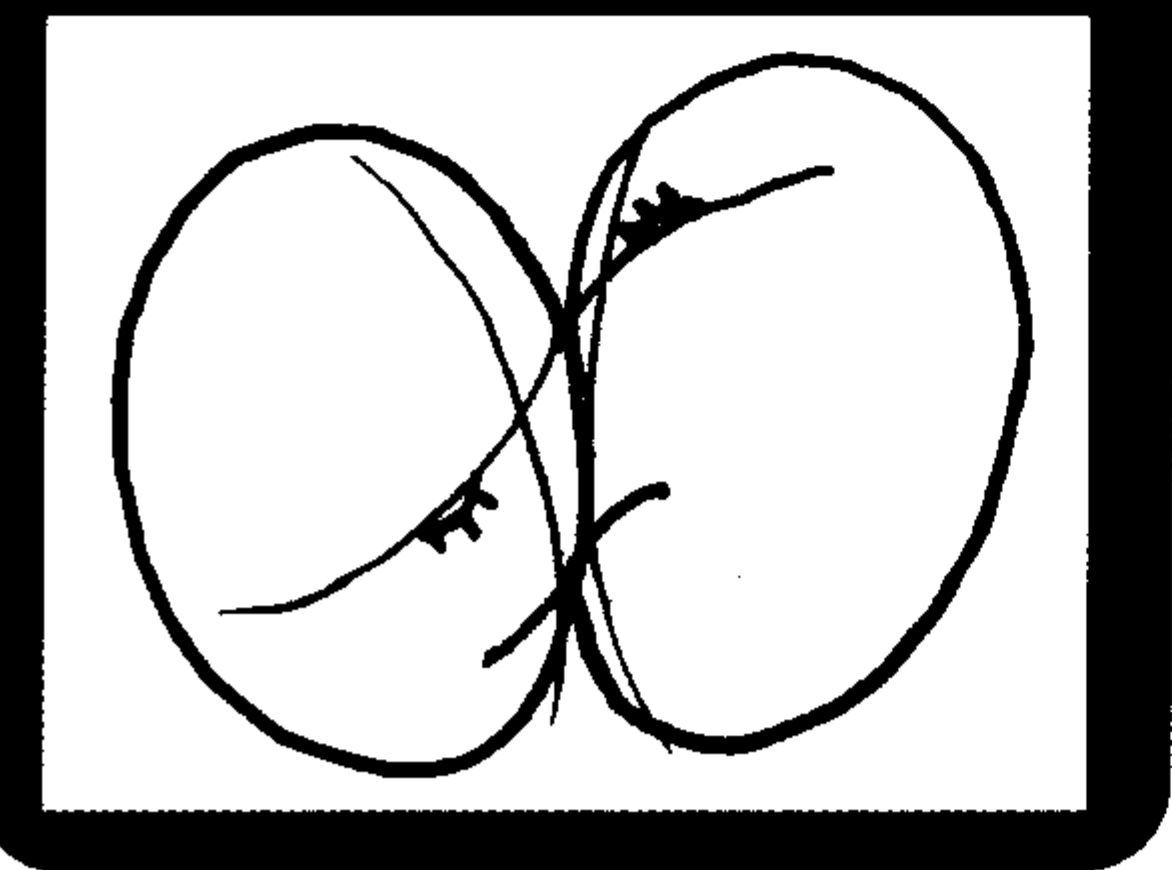
★注意嘴和眼睛的弧线的描画方法是不同的！

鼻子和嘴要从最开始就画好

画偏了…?

接吻的时候，头部的倾斜度是很重要的！

据说热情和头部的倾斜度是成正比的，这也许并不是胡说。

【协 助】
古屋兔圆
妙珠美

【后 记】

虽然这本书从形式上看是一本教材，但实际上它也是我的学习笔记。

当初，我几乎没怎么画过美少年。但是，在那些画画技术非常高超，而且对于美少年画法的要求非常严厉的人们，也就是说那些真正的美少年老师们的帮助下，终于完成了这些画。

我要对那些为我提出意见的美少年们，以及将我这些奇怪的画像和妄想汇编成书的出版社同仁和设计师们，表示真诚的谢意。

希望本书的美少年老师能够给大家带来帮助，哪怕是一点点也可以！

小崎亚衣

品尝到了美少年的高深和人生第一次挫折的少年——平凡太郎

我如果没结婚的话，现在也…

啊？老师过去也是美少年吗！？

美少年老师的美丽现在已经是传说啦！

等一下！

他现在已经一步一步地迈进了这片叫做『美少年』的奇妙之地…

おしまい

在现实中是没有这么麻烦的人啊…
那么，为什么！

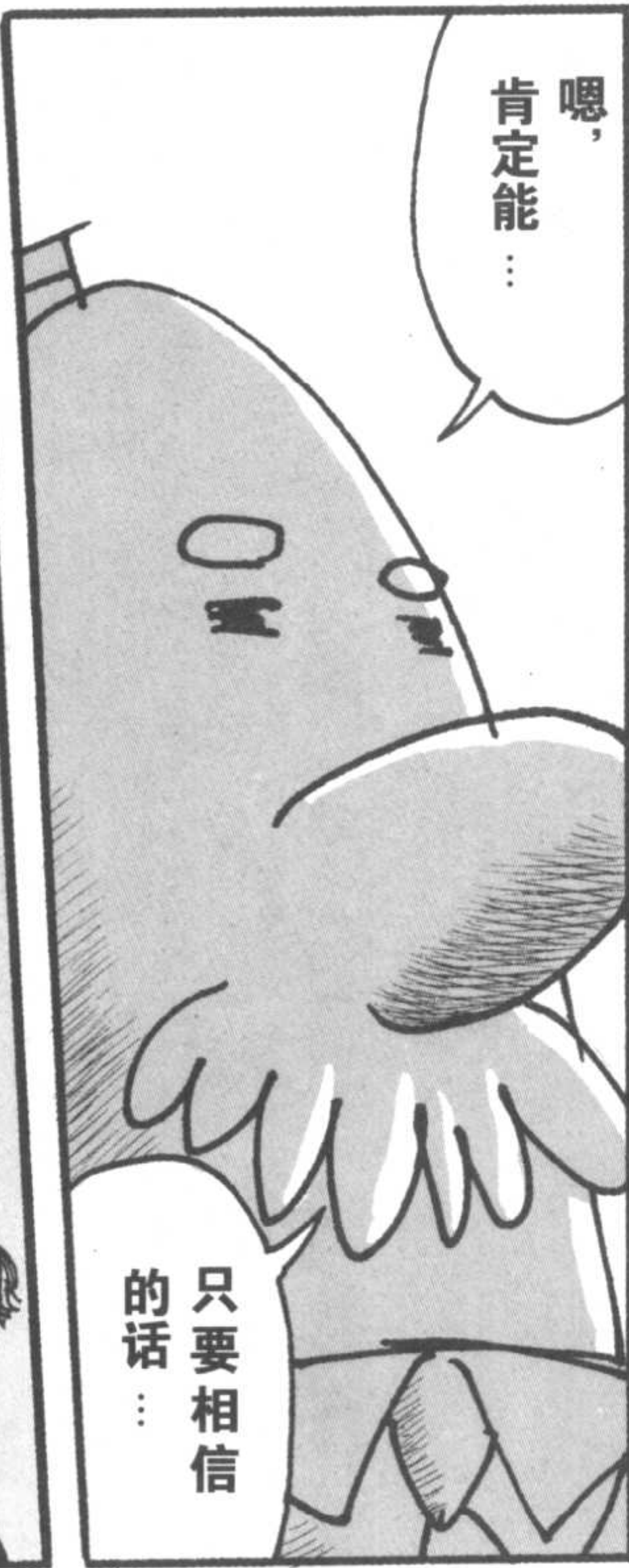
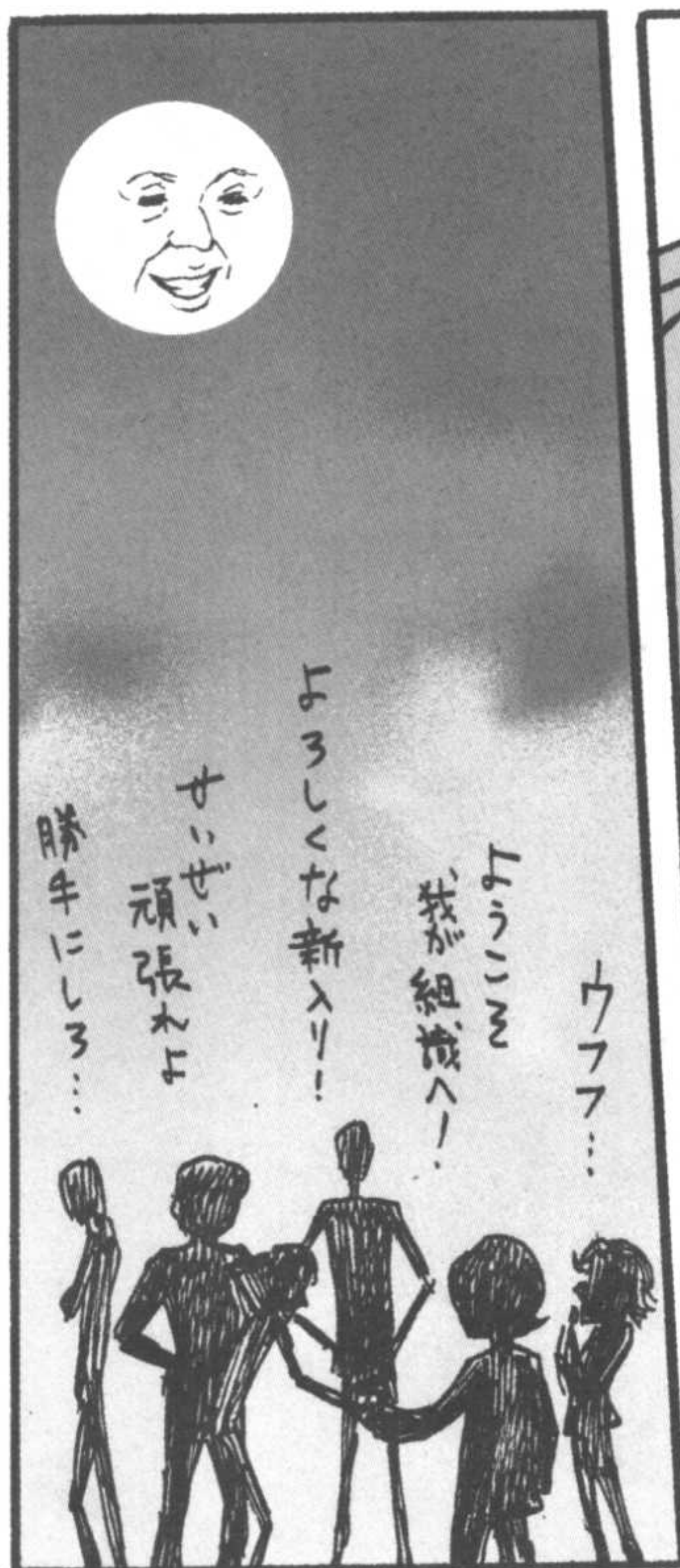
正因为现实中没有，所以人们一直都很憧憬啊…
NON!!
ポコッ

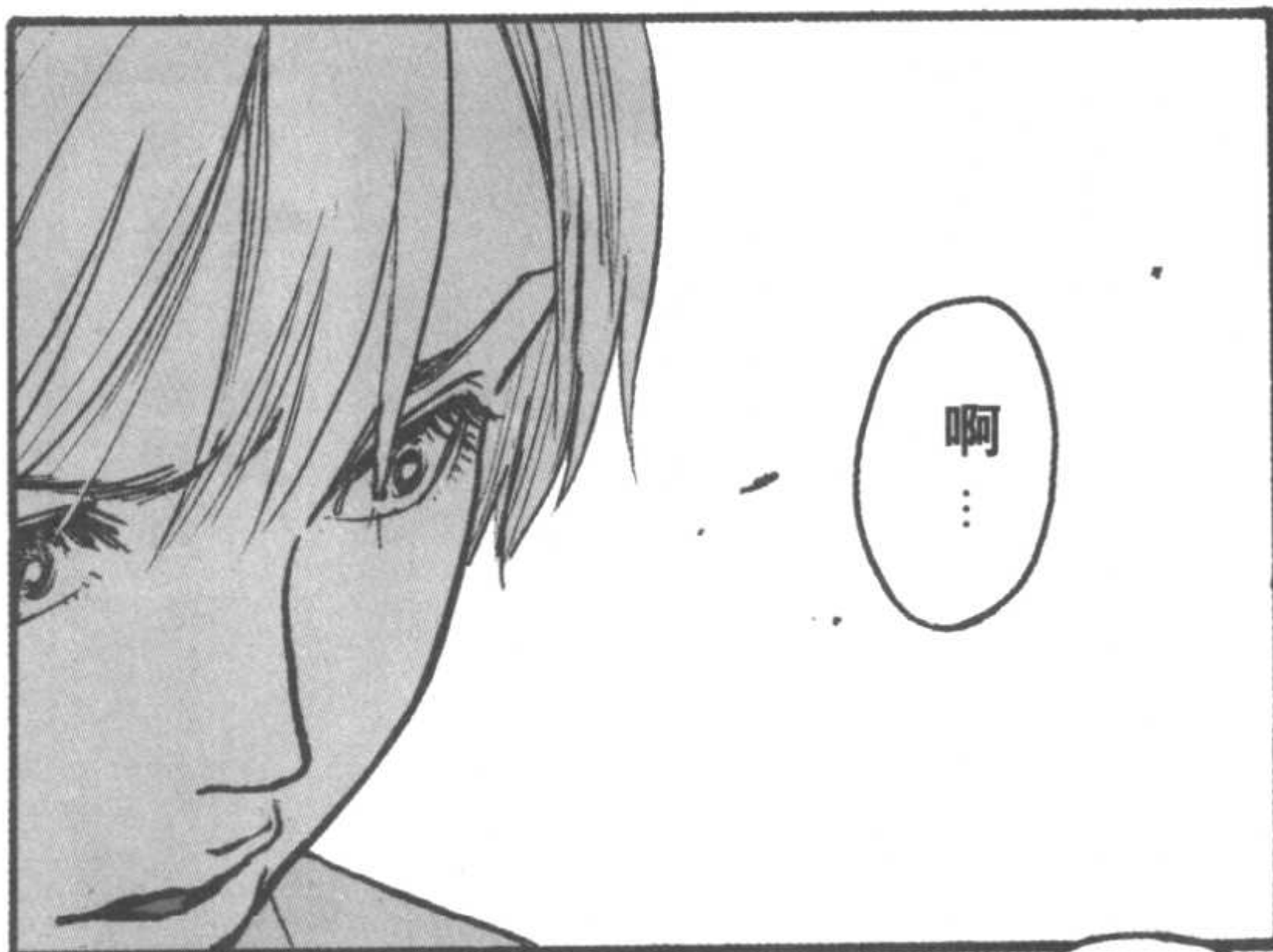
正因为哪里都…
没有…？

某位美少年研究学家曾经说过
『所谓美少年，就是像在月圆之夜的湖中出现的独角兽一般的东西』…

正因为谁都没有见过，所以才强烈地吸引着人们，成为不灭的存在…
永远的美…
独角兽…

的确，从这种观点来看，我并不是美少年…
只是街头的帅男孩而已…
ガク…

不过，既然能在这种漫画中被当作笑料，说明他们也不成熟，
没必要这么消沉啊，凡太郎君。
老师…

美少年老师！！
什么事？

这些……这些头身比和言行都非常奇怪的人
オレを無視するなァ！
真的是美少年吗！？

啊，他，他们的确是美少年啊！
至少和你比起来是这样的。

啊……

所谓的美少年，无论在什么时代都会盲目地追求着什么
始末してやるっ
不管遇到什么马上都会动感情
ボクのためにケンカはやめてっ
出人意料地容易使用暴力
どりゃ
うりゃっ
也有令人吃惊的冷酷一面

我喜欢的东西是蛋白质烧焦的味道。

讨厌的东西就是你们所有人。

美少年老师的历史课④
-新一代-
20世纪90年代—现在的美少年

20世纪90年代，漫画市场以及BL(Boy Love)文化已经生根发芽，美少年的市场已经被无限扩大了。美少年的消费者不断增加，从小学生到中年妇女，从轻松的题材到比较沉重的题材等等，少女们的嗜好也被细分化，新的美少年人物也不断地诞生。而且，无论多么小的配角都会受到瞩目，每个人物都拥有自己的粉丝。

现在，无论是少年漫画还是少女漫画，在一部作品中出现很多的美少年人物也不再是稀奇的事情了，如酷酷的眼镜类，王子类，后辈类，班干部类等。另外，虽然实际上完全不是美少年人物，但是由于少女的幻想而进化成超级美少年的实例也有很多。因此，这是享受美少年大餐的时代。而且现在有一种倾向，那就是出现了很多具有令人吃惊的个性的现代美少年，他们向人们展示了全新的人物个性。如果他们存在于现实之中的话，肯定会被大人们批评得体无完肤的。

而新的美少年还在源源不断地诞生出来，妈妈啊！

模版：美少年学院一年级学生
日根暮杉太君

那么，你到底要参加什么俱乐部呢！？
啊…？

哪…哪个也不想去！
他跑了！

那些家伙到底是谁…
他们简直不是人类！

啊！找到了一个头身比正常的人啦！
救命啊！我被一群很奇怪的人追赶…

……

プイっ
啊？你怎么不理我！？

喂，等一下！
你这也算漫画的人物吗！？

美少年老师的历史课③
－美少年战国时代－
20 世纪 80 年代的美少年

20 世纪 70 年代那些在宿舍等地方读圣经的美少年们也终于迎来变革的时期。因为从那些完全被搁置的少年漫画中，新风格的美少年们开始陆续诞生了！新时代的美少年，“清爽的运动员风格”开始登场了。他们和以往的美少年一样有很长的睫毛，很温柔，而且也拥有少年漫画特有坚定的眼神。但是，这些新风格的美少年，不但拥有美少年的细腻感性，还有长久未见的充满激情的积极性，所以虏获了一个又一个少女的心！

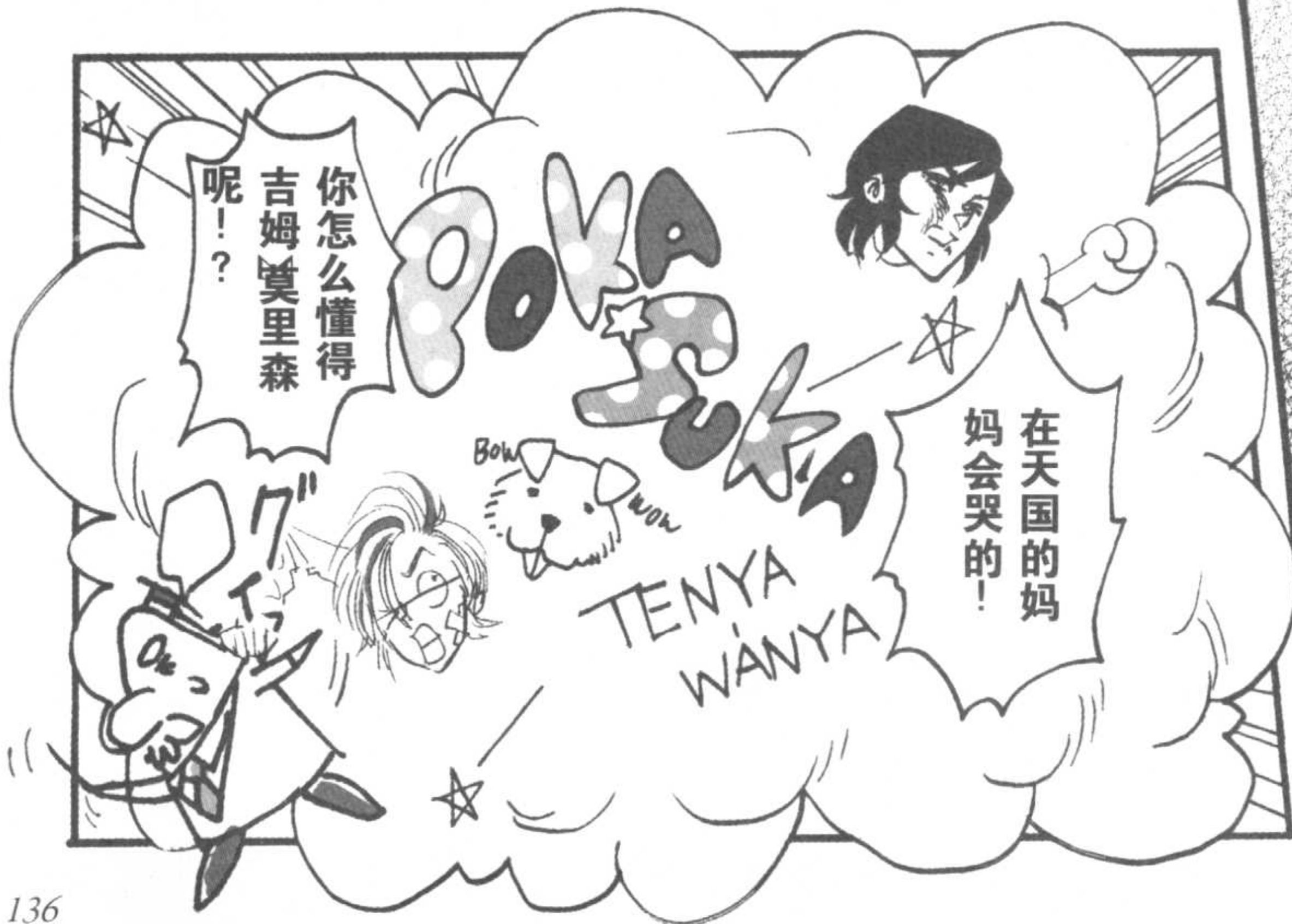
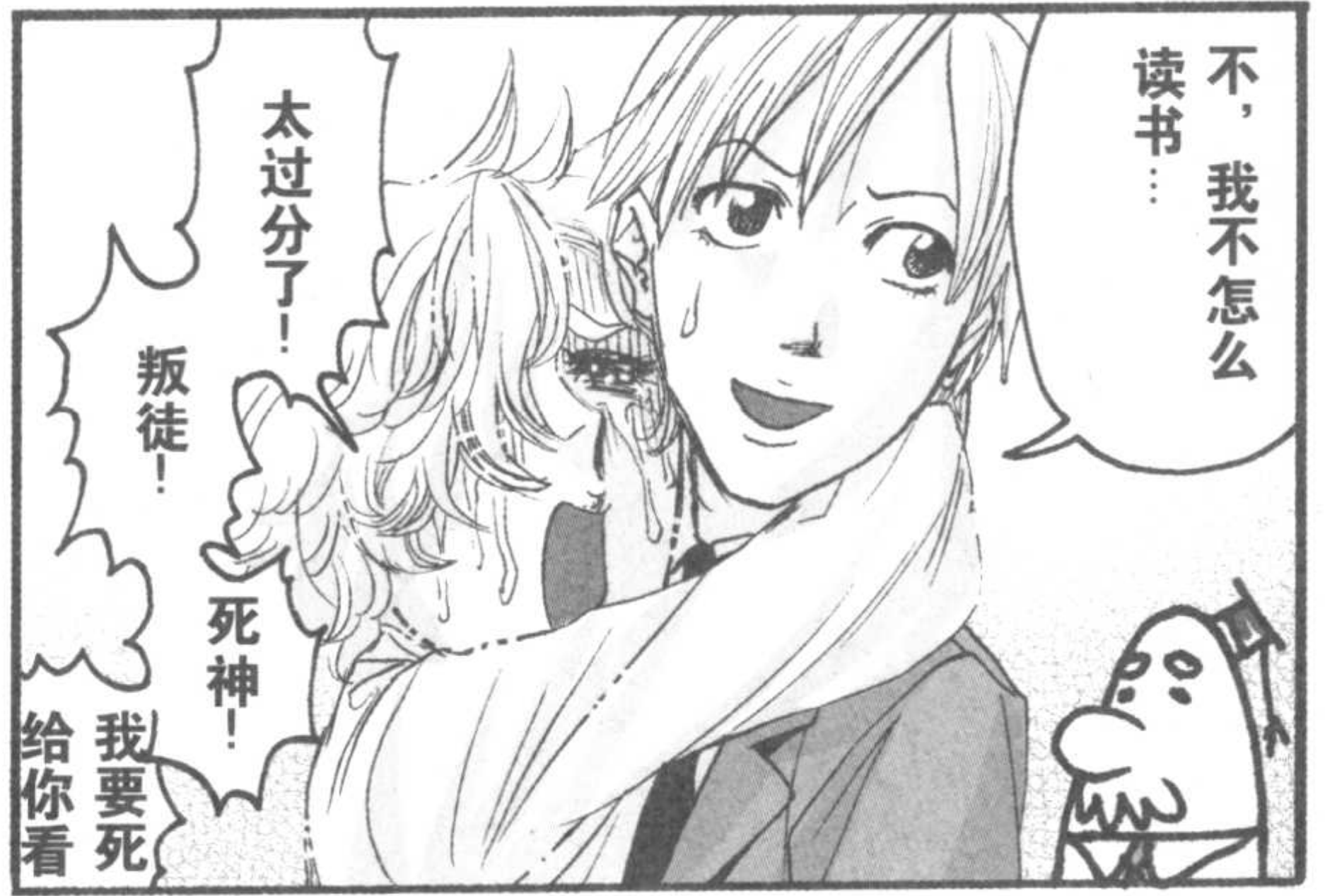
另一方面，在少女漫画界，开始流行稍微有点坏的美少年们。他们组建乐队或者经常被老师骂，在视觉方面也吸收了流行的时尚，达到了十头身，完成了个性的进化。同时，“美少年”的概念开始在少女，少年两类人群中分化。虽然同样是美少年，但是具体表现的差异却令人吃惊，总体性格还是积极向上的。随着 20 世纪 70 年代和 80 年代的“少年爱”世界的发展，由少女们兴起的“少年漫画的二次创作”（也就是所谓的同人活动）开始活跃起来。

模版：
美少年学院三年级学生
翔念太郎君

模版：
美少年学院一年级学生
翔助太郎君

不，我不怎么读书……
太过分了！
叛徒！
死神！
我要死给你看
没错，说到高中生……
やーん
应该是轻音乐吧！
就应该踢足球！
闭嘴，助太郎！现在我正说话呢！
你才给我闭嘴，念太郎！
他们其实是双胞胎，而且是体育全能的兄弟呢！
但是，你不觉得他们两人的比例有点儿怪吗？
やんのかコラ
来いや
在天国的妈妈会哭的！
你怎么懂得吉姆·莫里森呢！？
POKA SUKA
BOW
WOW
TENYA WANYA
グイッ

美少年老师的历史课②

–美少年战国时代–

20 世纪 70 年代的美少年

模版：美少年学院三年级学生

梦秤乙辉君

处在 20 世纪 60 年代朦胧期的，让人心动的长睫毛人物终于有名字了！ 20 世纪 70 年代，少女漫画界陆续发表了以“美少年”为主角的漫画。在那个时期，甚至诞生了很多经典的美少年漫画作品。女性化的线条纤细的美少年，极力排除了男性的特征，具有中性的美。即使现在看来，他们的美丽仍然不过时，充满幻想的色彩，十分绚丽。此外，从内容方面看，由于是女性创作的，所以很多都是以内心活动为主题的。这种类型的美少年下巴很窄，眼睛虽然下垂但很大。也许正是这些纯真的美少年们在那个敏感的时代下，让烦恼和狂热的爱与人生激情碰撞，令那些少女们入神地叹息着，自然地将自己置身于其中了。这种漫画的另一大特点是外国人以及宿舍的出现率非常高，这一点也是这个时代所独有的。

不、不、我一般不读科幻小说…
你在说什么？
你都已经知道这么多关于我们组织的秘密了，难道还想这样回去吗
做好思想准备吧！！
哇啊啊～
やめろ!!!
不要！！
竭尽全力强迫别人加入俱乐部的行为，
作为一个人来说是值得耻辱的，猪地崖先生！
好了，你站起来吧。我是梦秤乙辉，请多关照
啊，谢谢…
好像又出现了个怪人
『思考自杀是种烈性的镇静剂…』
啊？
这是尼采说的。
你想过死吗？独善的、温柔的死
这、这个…
怎么办…
这就是我的爱，堕天使的证据…

美少年老师的历史课①
－美少年朦胧期－
20世纪60年代的美少年

以男孩子为对象的漫画在20世纪60年代是主流，而且都是一些冒险类的故事。当时，在漫画中，“美少年”这个词还没有普及,但是却确实存在着。即使他们是四头身到五头身的夸张变形，但是他们的眼睛中含着忧郁，有一种伤感的情绪。很多美少年的命运会与一些组织息息相关，有时稍微会显得邪恶，有时干脆就是邪恶的，有时在故事的结尾处会依附于邪恶组织等等，但是，这些稍显成熟的男孩们不知为什么总会让人牵挂。他们比起其他人来，仅仅是眼神稍微忧郁了一点，睫毛稍微长了一点而已，那么这种牵挂的感觉又是Ö！？如果客观地看这些和一般被人喜爱的“正义大哥”的话，不仅少女们就会感到莫可名状的心动，而且少年们也会暗地里心生憧憬的吧！

模版：美少年学院三年级学生
猪地崖工作君

我先带你去大厅看看吧。

果然是只有美少年的学校啊…

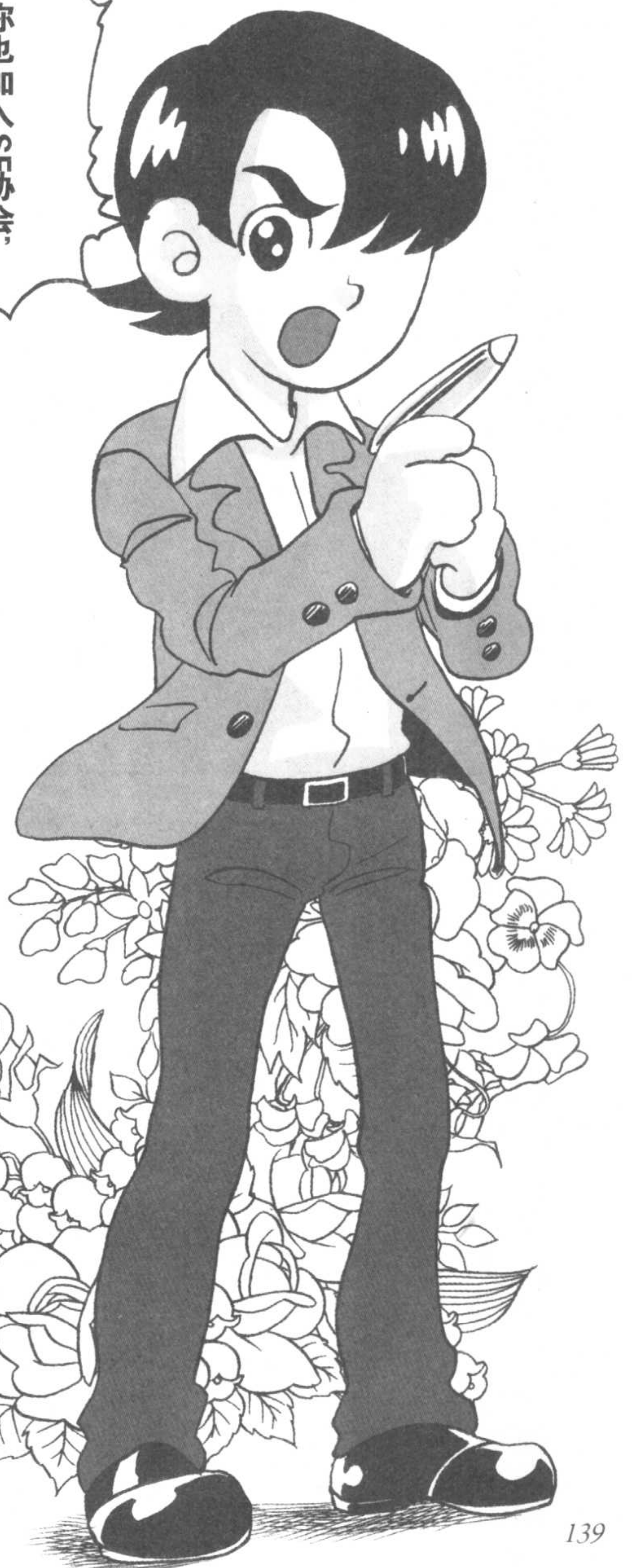
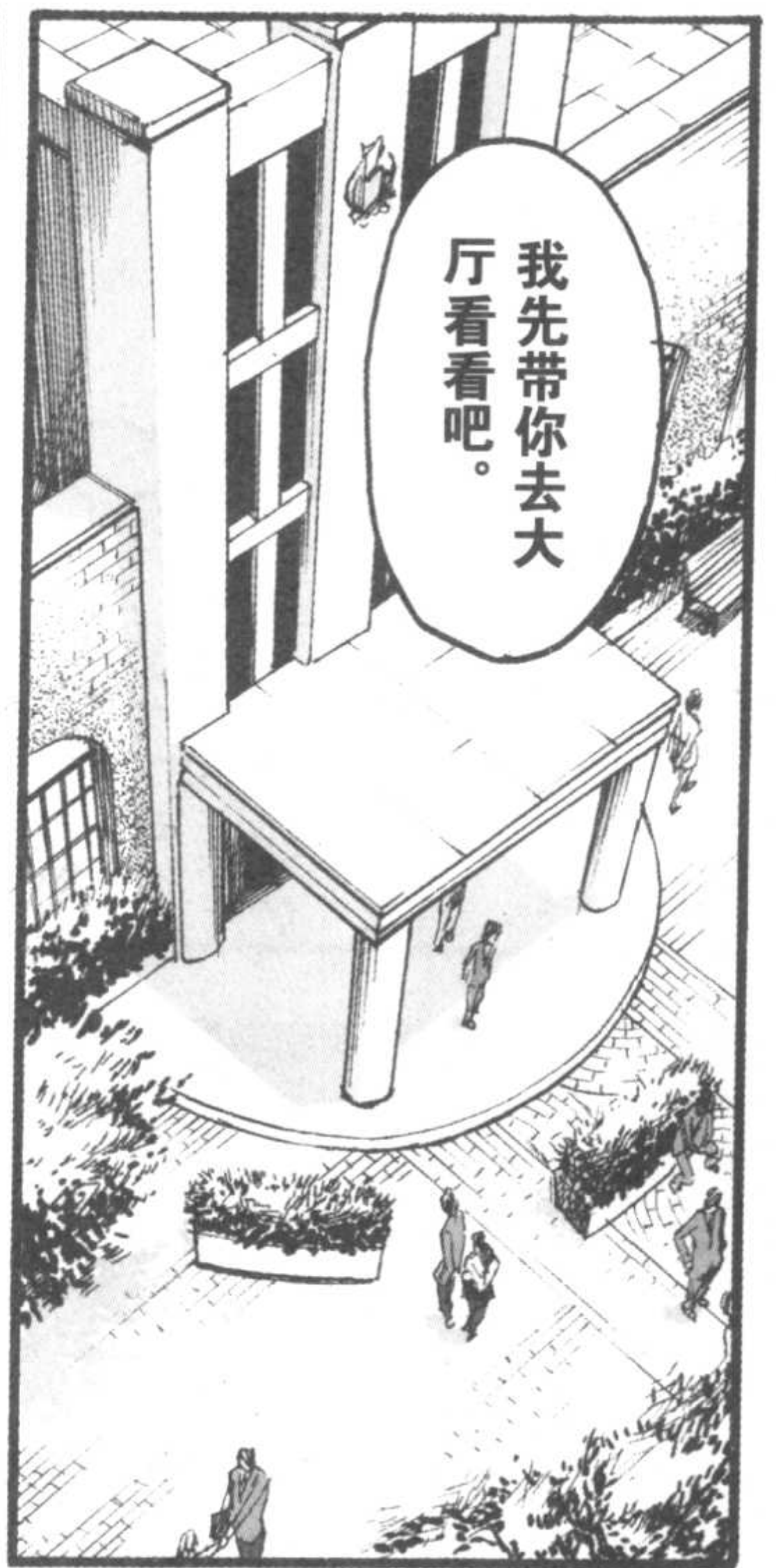
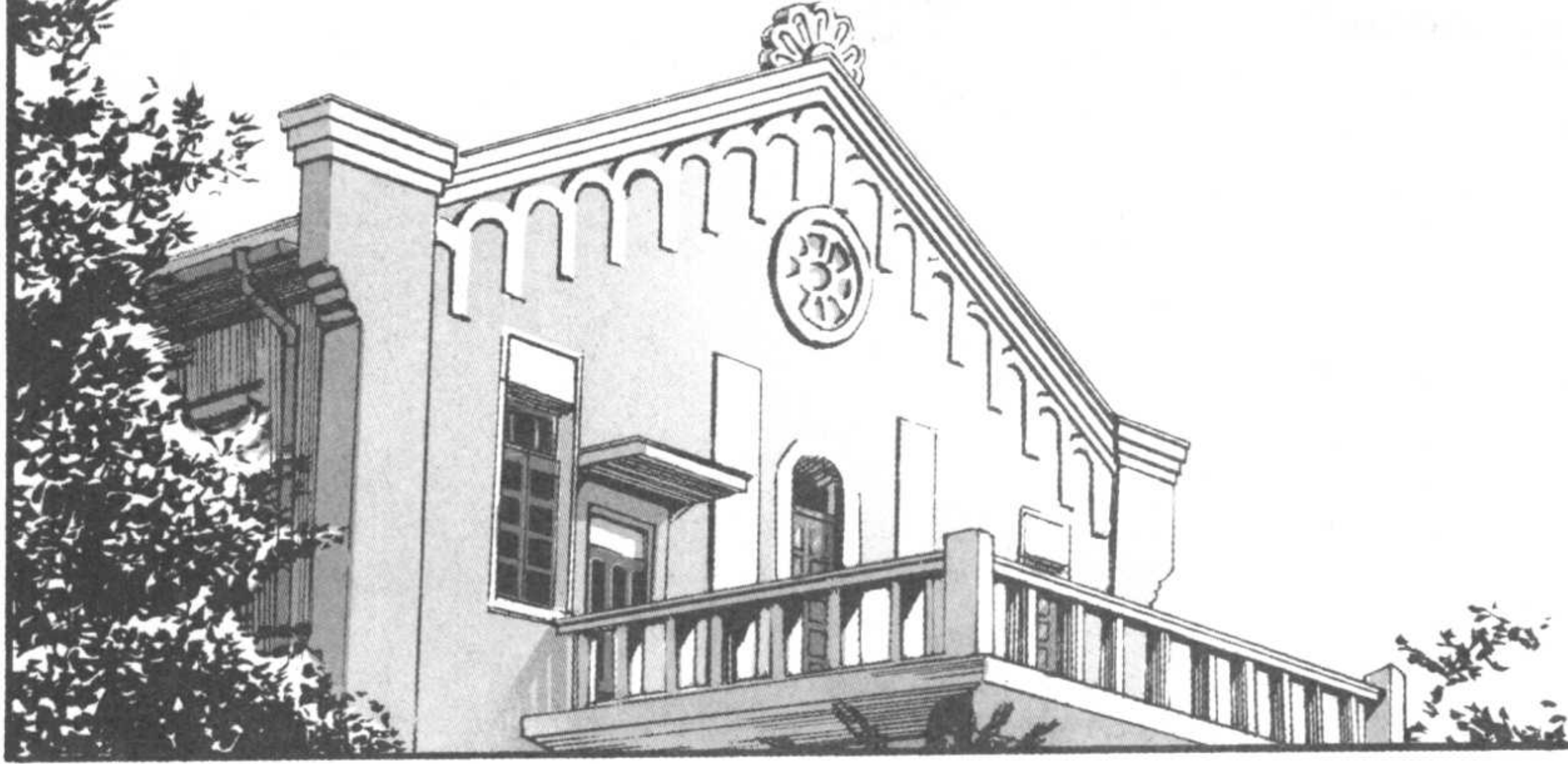
どげっ!!

ドガーン!!

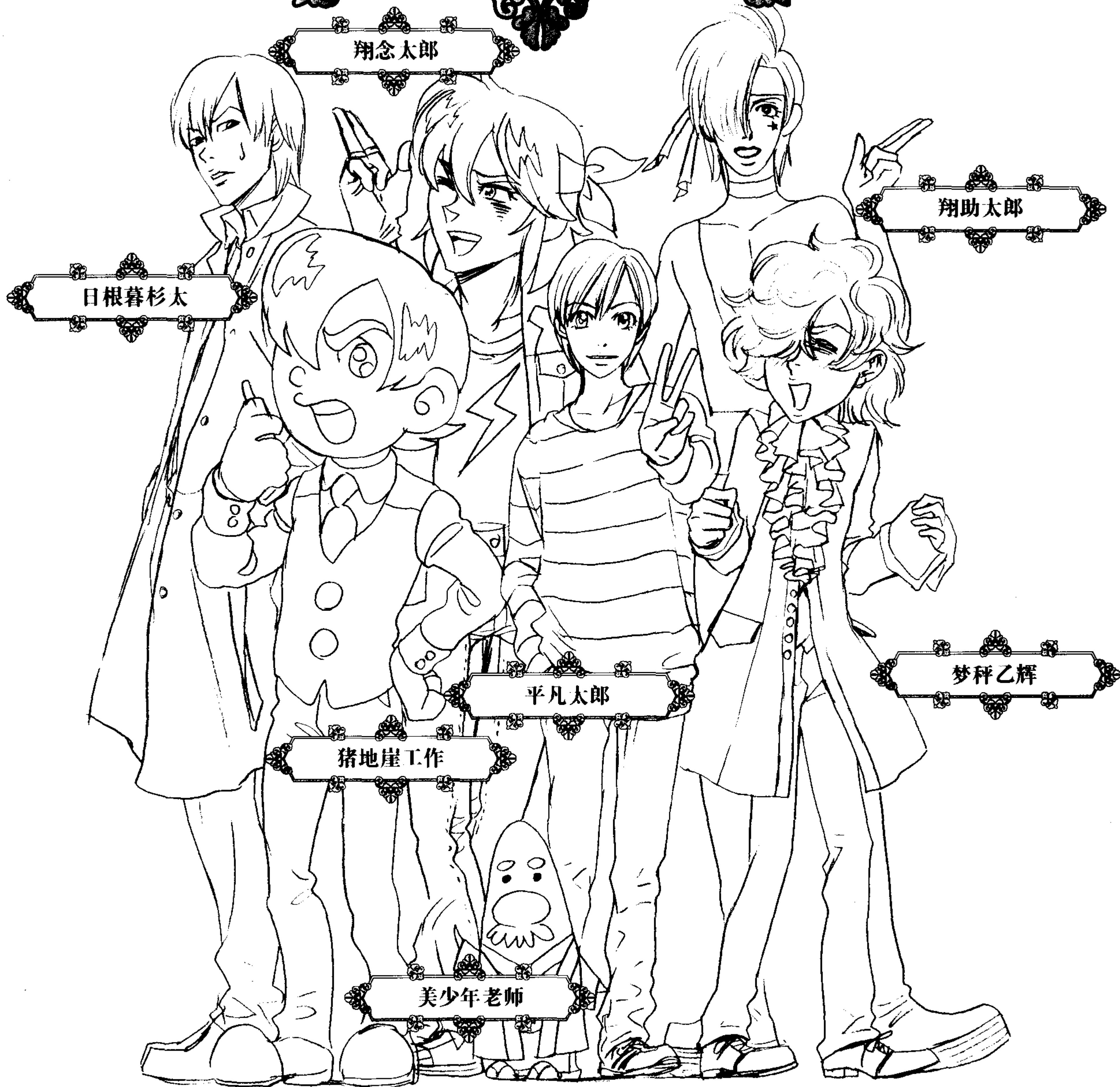
头部好大!

安静!!

会被发现的!

打扰了。
你是转校的平凡太郎君吧？
欢迎来到我的『美少年学院』！
我是校长美少年老师
既然你已经成了这里的学生，那么就应该为了成为一名堂堂正正的美少年而努力啊！
美少年老师
虽然自己回答得点奇怪，但是我确实是一名美少年。
我会这样做的。
倒不如说，这个学校能不能跟上我的水平呢…
真是麻烦的家伙啊。
不过，这里有各种各样的美少年前辈，所以…
你还是先去上课吧，让他们一点一点地教你！

登场美少年 平凡太郎

小崎亚衣

登场人物介绍

翔念太郎 美少年学院二年级学生，助太郎的双胞胎哥哥。他是一名热血男儿，善于照顾别人，是一名和善的、具有20世纪80年代少年漫画风格的前辈。六头身。

日根暮杉太 美少年学院一年级学生，凡太郎的同级同学，具有20世纪90年代现代风格，他朋友很少，为人冷淡。八头身。

猪地崖工作 美少年学院三年级学生，属于SF组织，经常肩负某种特殊使命，是具有20世纪60年代风格的前辈。四头身。

平凡太郎 美少年学院的转校生，有点趾高气扬，初级的美少年。师从美少年老师，正从最基础的东西开始学起。还是一年级学生，七头身。

美少年老师 美少年学院的校长。虽然身材矮小但是能耐很大。只要是关于美少年的事情，从画法到历史，他什么都可以教给你，是一个非常厉害的人。校长曾经是相当美的少年，现在，他主要将力量集中在后继人才的培养上，自己的事情经常被放在次要位置。现在是二头身。

翔助太郎 美少年学院二年级学生，念太郎的双胞胎弟弟。他稍微有点坏，但相当平易近人，是具有20世纪80年代少女漫画风格的前辈，很受女孩子欢迎。难以置信的是，他竟然是九头身。

梦秤乙辉 美少年学院三年级学生，总爱说一些白日梦一般的话，长得有点像女孩子，是一位具有20世纪70年代风格的前辈。五头身。

［Ｇｅｎｅｒａｌ　Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ］
书名＝最新卡通漫画技法　八　美少年造型篇
作者＝［日］小崎亚衣编著
页数＝１４３
ＳＳ号＝１１８９９４０５
出版日期＝２００７．９